
游戏“斯基”
东欧网游发展小气象


“雨血”正反判
风格游戏大家谈

DmC：鬼泣
但丁的崛起



大众软件旬刊
2013年
总第434期



03月下
本期特惠价：7元
邮发代号：82-726

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择



www.popsoft.com.cn



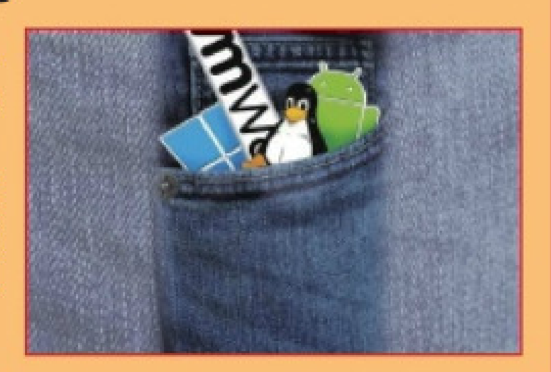


梦幻龙族2
ml.9hgame.com
韩国高人气格斗网游
格斗无限
萌爱无边
开放内测火爆进行中，即刻登录官网领取Ipad、限量宠物
ML.9HGAME.COM
九合天下
九合游戏
9hgame.com
GRAVITY GAMES

重点推荐

P21 特别策划
操作系统随身带

“随身系统”概念早已深入我们的生活，当移动智能手机系统无法满足娱乐或办公需要时，传统的桌面平台正在进行“随身化”来填补空缺……



P52 应用聚焦
“另类”技术在智能手机上的应用与未来

看似掉入了跑分怪圈的手机正在酝酿新一轮变革，QR码、NFC等技术将是其中的重要角色，而决定它们去留的选择权就在你我手中。



P99 半月焦点
《DmC：鬼泣》

本作重启了“鬼泣”系列，虽然但丁、弗吉尔、魔帝等老面孔还在，但本作的设定与之前的4代游戏相比，已经发生了天翻地覆的变化。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
广 州	李玉明	河 南	司玉春
云 南	邱 启	甘 肃	杜明辉
甘 肃	乐 林	北 京	张 虎
陕 西	张 亮	上 海	吴晨峰
湖 北	赵乾明	天 津	肖宇州
宁 夏	尹 易	湖 南	郑 浩
吉 林	潘 东	北 京	孙 冕
四 川	李 虎	甘 肃	冯光荣
北 京	王 猛	上 海	陈 晨
江 苏	王嘉廉	新 疆	楚云迪



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编 郑弢
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2013年3月16日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

责编手记



本期杂志出片的日子正值春节假期过后的第一周。刚刚放完假回来，众小编们纷纷交流着各自家乡的新气象。从大家交流的字里行间可以感到，生活已经在数码产品与网络的影响下渐渐改变。比如现在小孩子对烟花爆竹的热情远不如以前了。吃完年夜饭小孩子不再向爸爸讨打火机出去放鞭炮，而基本上都改成讨个手机然后找个舒服的沙发玩游戏去了。压岁钱也不再是攥在手里用来买鞭炮或者零食，而变成购买各类点卡Q币去游戏里给自己的虚拟人物打点一套过年的时装。

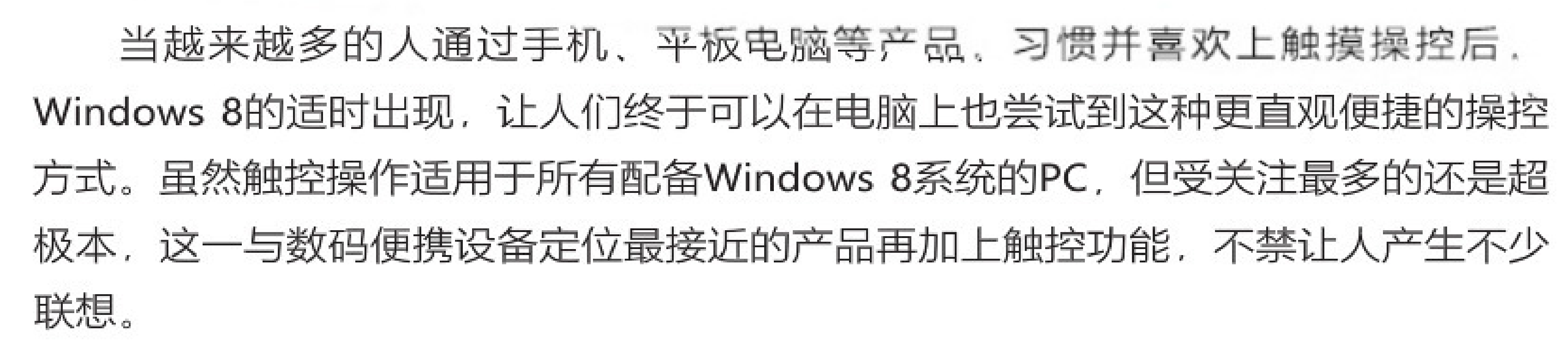
如此想来，各种实体点卡果然还有生存的空间。大家知道在支付宝等在线支付网站里，实名认证未满18岁的用户不能购买游戏点卡等虚拟物品，这时候那些在小店里销售的实体点卡就发挥作用了，不管谁家小孩都能买点卡充值。而某些手机游戏的充值就更方便了，游戏内置的付费项目与运营商合作，游戏费用直接从电话费里扣取，运营商才不管操作的是小孩子还是大人呢。

从当年的拜年短信，到现在的微信拜年，手机和网络同时也在改变大人的过年方式。手机游戏也在取代以棋牌类为代表的传统过年娱乐项目。想知道今年又会有什么新花样出现？持续关注大软的各类报道一个不错的选择哦。

本期责编：一丝blue

触控最强音
华硕VivoBook S550超极本

■晶合实验室 山青



S550是VivoBook系列中性能最强劲的大块头型号，配备15.6英寸大屏、酷睿i7处理器和中高端显卡，以及大容量内存。其触控板支持多种手势操控，与触控屏配合，操控更加灵活方便，数字小键盘中的numlock键位置被更换为独特的Vivo功能快捷键

当越来越多的人通过手机、平板电脑等产品，习惯并喜欢上触摸操控后，Windows 8的适时出现，让人们终于可以在电脑上也尝试到这种更直观便捷的操控方式。虽然触控操作适用于所有配备Windows 8系统的PC，但受关注最多的还是超极本，这一与数码便携设备定位最接近的产品再加上触控功能，不禁让人产生不少联想。

虽然现在变形超极本非常吸引眼球，但各方面的市场数据表明，销量最大的仍旧是较为“传统”的超极本。在这些产品中加入触控功能也会让使用乐趣大幅提升，只是受到触控屏的影响，这些产品的价格常常会有一定的提升，且机身变得更厚重。不过作为触控超极本市场的领军品牌，华硕的VivoBook为我们提供了一种不同的选择，在拥有触控能力的同时，价格、性能、“身材”方面，都保持了一款出色超极本的素质，因此成为市场中最受欢迎的触控超极本。



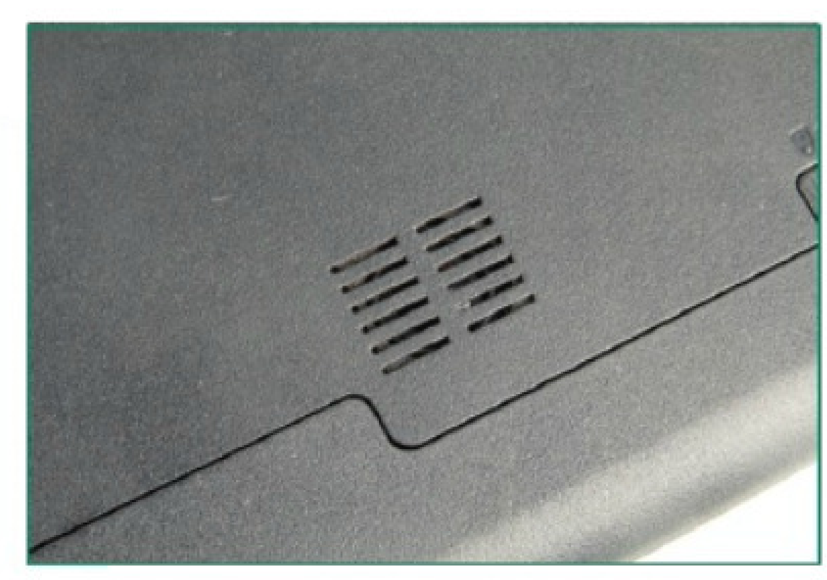
S550的顶壳和键盘面一样，采用为拉丝铝制壳体，黑色外壳和微微的弧度更显低调优雅



它只比常见15英寸普通超极本厚1mm左右，但总重提升较明显，好在可轻松塞入各种包中，很容易携带。它在侧面提供了VGA、有线网络等较全面的扩展接口



VivoBook S550的地面仍为树脂材质，带有大型维护盖板，便于升级内存和维护。明显的弧度设计使其整体更显轻薄



华硕为这款产品配置了SonicMaster美声大师技术，可提供更好的音质和环绕立体声效果，特别是底部后方朝下的扬声器单元比一般笔记本配置的更大，低音效果更为震撼



S550尾部为44wh容量的可拆装电池，可通过更换备用电池，特别是大容量非标配电池来提供超长续航时间，比内置电池模式更灵活，不过显得不够紧凑，应该是其重量较大的原因之一



主要配置	
配置	型号
处理器	酷睿i7-3517U@1.9GHz，睿频3.0GHz
显示屏	15.6英寸（分辨率1366×768，支持多点触控）
内存	8GB DDR3 1600
显卡	NVIDIA GeForce GT 635M+HD 4000核芯显卡
硬盘	750GB+24GB SSD
光驱	DVD刻录机
无线网络	802.11n，蓝牙4.0
接口及扩展	USB 3.0，USB 2.0×2，千兆以太网，HDMI，VGA，耳麦接口，多合一读卡器
输入设备	带数字小键盘的全尺寸键盘，多点触控板
摄像头	前置高清摄像头
尺寸	380mm×266mm×22mm
重量	2.58kg，旅行重量2.89kg
操作系统	Windows 8中文版

标准测试成绩表		
项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	3599
3DMark11	Performance总分	P1230
3DMark Vantage	Performance总分	P5335
wPrime*	1024M	616.278秒
Fritz Chess Benchmark	4线程	5341千步/秒
CineBench 11.5	OpenGL	13.84fps
	CPU	2.75pts
Heaven Benchmark	平均帧数	26.8fps
Windows 8体验指数	处理器	7.1
	内存	7.5
	图形	5.8
	游戏图形	6.5
	磁盘数据传输速度	5.9
生化危机5	1280×720 默认画质	63.5fps
街霸4	1280×720 默认画质	69.64fps
MediaCoder x64*	Intel GPU加速	93秒

注*：此项得分越低越好，其他项目得分越高越好

VivoBook S550的配置适合中端影音娱乐应用，不仅拥有高性能硬件，而且配置了内置DVD以及双USB 3.0接口。

在性能测试中，我们保留所有华硕内置软件，S550的性能表现强劲。负载高的状态下，风扇噪声也不大，排风口温度不足40℃（室温13℃），靠近排风口的底面温度则迅速下降到体温以下，长时间放在膝上使用也不会感到不适。它搭配SSD，支持华硕第二代超级混合动力引擎，开机时间只有13秒，从睡眠状态唤醒只需2秒，基本上做到了即开即用，休眠待机时间则在15天以上。

这款产品的测试成绩与同价位超极本相近，游戏性能则接近影音娱乐型笔记本，可在标准分辨率下以中等或更高画质流畅运行《魔兽世界》《坦克世界》《暗黑破坏神3》等游戏，亦可挑战《使命召唤9》等大作，对系统要求不高的《英雄联盟》调至最高画质或连接外部显示设备以全高清分辨率运行，仍可达到流畅的帧速。

总结：VivoBook是以性价比取胜的Windows 8触控超极本，拥有从11.6英寸到15.6英寸的全面产品线，还提供了Vivo快捷方式、WebStorage网络存储空间、悦耳音效等实用附加功能。

时尚换装秀
诺基亚Lumia 620手机

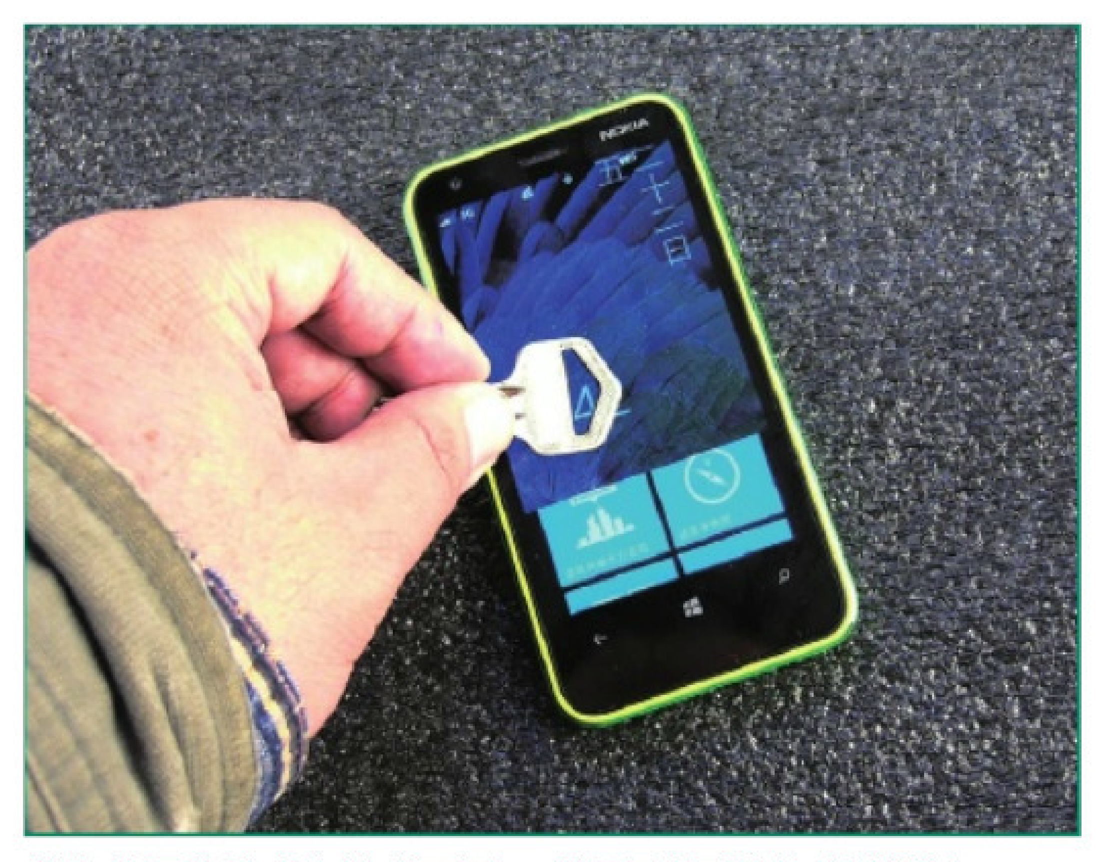
■晶合实验室 山青



Lumia 620采用3.8英寸800×480分辨率显示屏，同样具备悦幕显示（ClearBlack）和超敏感触摸能力，显示效果出色，而且可用多种材质的物体进行触控。其正面全面采用防刮玻璃覆盖，顶部配有30万像素摄像头，底部则是触摸式Windows Phone快捷键

诺基亚Lumia 920虽然是一款相当不错的手机，但价格和重量等却无法让人满意，因此很多人都将目标转向了它的小搭档——Lumia 620，毕竟对国内用户而言，Lumia 620两千元以下的价格定位才是国内真正的主流市场。不过作为面向中低端的产品，它会不会在性能和功能方面过于简化，能否满足我们的需求呢？

Lumia 620配备双核1GHz高通骁龙Snapdragon S4 Plus MSM8227处理器，搭配512MB RAM及8GB机身存储



我们使用多种或尖锐或圆滑，或坚硬或柔软的物体测试Lumia 620的屏幕，大多数物体都能进行触控，但敏感度有起伏，有时会出现很挑触控物体的情况。另外其界面解锁行程很长，除非人为故意，我们模拟了多种携带和误触情况，都没有出现误解锁



近期非常强调摄影能力的诺基亚为Lumia 620的主摄像头配置了卡尔蔡司镜头以及独立拍摄键，并支持多种场景模式、白平衡调节、触摸对焦等功能。在测试中其室外拍摄效果较好，颜色艳丽，图像锐利，但在室内灯光和闪光灯拍摄时有时会出现照片泛白的问题，希望诺基亚尽早推出的相关补丁加以解决



可换彩壳是诺基亚中低端机型的保留特色，Lumia 620也不例外，而且它提供了独特的双色炫彩立体设计，外壳有内外两层不同颜色，最外层则是透明壳体，从正面可以看到边框上独特的多彩效果

Lumia 620虽然不算很薄，但相当轻巧，重量只有125g左右（含sim卡和Micro SD卡）。其背部造型非常圆润，顶部配有500万像素摄像头和LED补光灯，其特殊的背壳设计使得Logo呈现出一种立体悬浮感



Lumia 620采用Micro SIM卡，支持GSM和WCDMA 3G制式，可通过最大容量64GB的Micro SD卡进行容量扩展。

空间（实际可用约4.5GB），支持NFC、蓝牙等无线传输技术，以及GPS、重力等感应技术。它内置丰富的诺基亚专属应用，如诺基亚地图、诺基亚音乐、诺基亚驾车和微软应用如基于MSN（正在转向Skype）的“人脉”、XBOX游戏服务等。

我们采用Windows应用商店提供的安兔兔评测8.00.8.0 beta和PhoneMark等软件进行测试，620的得分为7314和596，大约为旗舰产品Lumia 920的2/3左右。其1300mAh电池略显不够给力，在进行了多项测试和正常使用频率下，续航时间为24小时左右（剩余15%电量），需保持一天一充的充电频率。

总结： Lumia 620轻便而绚丽，使用方式和外观都个性十足，虽然性能配置并不算高，但日常应用和娱乐能力完全没有问题，加上Windows Phone磁贴式界面提供的实时信息环绕感觉，使其成为一款非常适合年轻用户的产品。当然在待机时间、软件丰富度、拍摄软件甚至是价格等方面都有一定的改进空间。

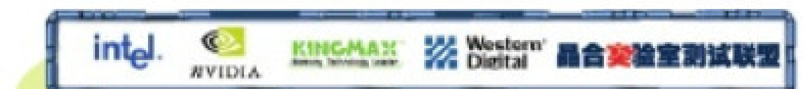


炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

◆诺基亚（Nokia） ◆已上市 ◆1999元 ◆400-880-0123（服务电话） ◆附件：充电器、数据线、耳机等 ◆推荐：中低端Windows Phone粉丝，手机社交迷 ◆相似产品：诺基亚610、HTC 8S等

多彩生活
天语Kiss手机

■晶合实验室 山青



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆天语（K-Touch）◆已上市◆1234元◆400-700-9966（售后服务）◆附件：充电器、数据线、耳机、说明书等◆推荐：追求性价比的年轻时尚用户等◆相似产品：天语大黄蜂2勇气版、中兴V987等

天语Kiss和Touch是一同发布的春季机型，Kiss采用主流尺寸，但更强调性价比与时尚性，与Touch的市场定位有明显的区分。



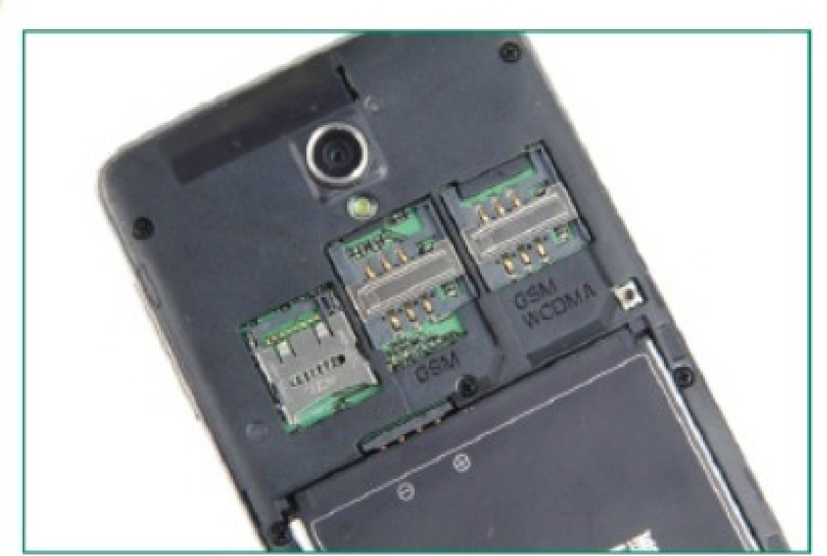
Kiss采用960×540分辨率的4.5英寸显示屏，支持5点触控，显示效果细腻，色彩较为艳丽。其前面板全部覆盖玻璃，顶部带有30万像素摄像头，底部则是触控式安卓控制键



Kiss厚度只有9.2mm，醒目的银边使其显得更薄一些，但重量达到145g，加上较为方正的外形，整机显得相当结实，且有一定的坠手感



Kiss背部曲线流畅，带有500万像素摄像头和LED补光灯，拥有很多拍摄模式和场景预设，实际效果较好



Kiss支持GSM/WCDMA双卡双待和Micro SD卡容量扩展。在拨打电话、发送短信、查阅通话记录等操作时都可自行选择SIM卡



配置1600mAh的Kiss在完成所有测试和正常使用频率下，续航时间可达到2天左右

Kiss采用Android 4.1.2操作系统，使用1.2GHz高通MSM8225Q四核处理器，配置1GB内存和4GB存储空间，支持最大32GB Micro SD卡扩展。它支持WiFi无线网络、蓝牙3.0无线连接技术，并带有GPS和重力、光线等感应功能。

在性能测试中，其安兔兔测试成绩为10982，象限得分4800以上，NenaMark 1.8和2.4的帧速分别为57.4fps和40.4fps，无论是运算性能还是游戏能力都相当不错。天语还为其提供了“乐分享”“天语手机商城”“梦坊国际”“WPSOffice”等软件，大大提升了应用能力。

总结：天语Kiss的四核处理器与定制彩壳使其同时拥有高性能与时尚感，拥有很高的性价比。

多彩生活
天语Kiss手机

■晶合实验室 山青

天语Kiss和Touch是一同发布的春季机型，Kiss采用主流尺寸，但更强调性价比与时尚性，与Touch的市场定位有明显的区分。



Kiss采用960×540分辨率的4.5英寸显示屏，支持5点触控，显示效果细腻，色彩较为艳丽。其前面板全部覆盖玻璃，顶部带有30万像素摄像头，底部则是触控式安卓控制键

Kiss采用Android 4.1.2操作系统，使用1.2GHz高通MSM8225Q四核处理器，配置1GB内存和4GB存储空间，支持最大32GB Micro SD卡扩展。它支持WiFi无线网络、蓝牙3.0无线连接技术，并带有GPS和重力、光线等感应功能。

在性能测试中，其安兔兔测试成绩为10982，象限得分4800以上，NenaMark 1.8和2.4的帧速分别为57.4fps和40.4fps，无论是运算性能还是游戏能力都相当不错。天语还为其提供了“乐分享”“天语手机商城”“梦坊国际”“WPSOffice”等软件，大大提升了应用能力。

总结：天语Kiss的四核处理器与定制彩壳使其同时拥有高性能与时尚感，拥有很高的性价比。



炫目度：★★★★

口水度：★★★★

性价比：★★★★☆

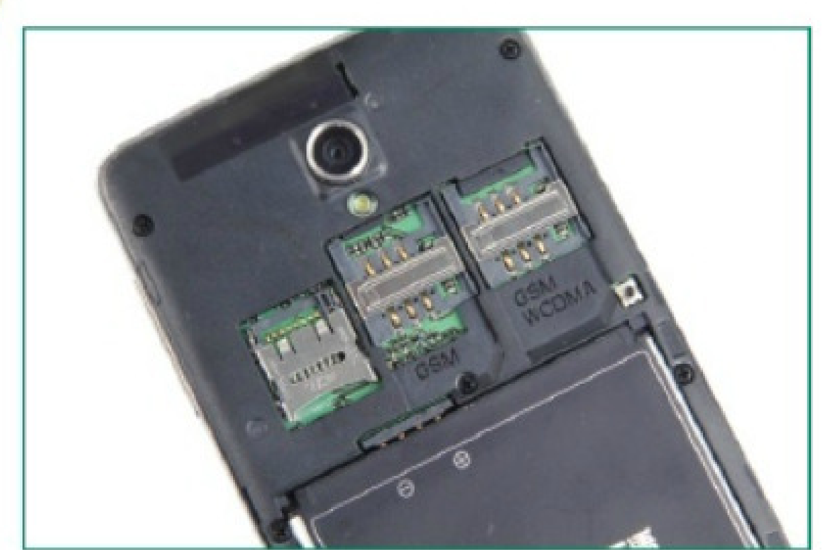
◆天语（K-Touch）◆已上市◆1234元◆400-700-9966（售后服务）◆附件：充电器、数据线、耳机、说明书等◆推荐：追求性价比的年轻时尚用户等◆相似产品：天语大黄蜂2勇气版、中兴V987等



Kiss厚度只有9.2mm，醒目的银边使其显得更薄一些，但重量达到145g，加上较为方正的外形，整机显得相当结实，且有一定的坠手感



Kiss背部曲线流畅，带有500万像素摄像头和LED补光灯，拥有很多拍摄模式和场景预设，实际效果较好



Kiss支持GSM/WCDMA双卡双待，和Micro SD卡容量扩展。在拨打电话、发送短信、查阅通话记录等操作时都可自行选择SIM卡

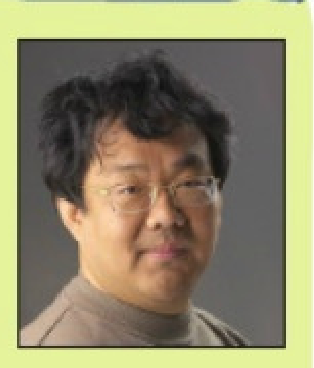


配置1600mAh的Kiss在完成所有测试和正常使用频率下，续航时间可达到2天左右

性价比再提升
AMD A8-5600K APU

■晶合实验室 魔之左手





仅售700元的A8-5600K搭配600元左右的主板，加上高频内存，总体价格比对手平台更低，而且还拥有400元独立显卡的游戏能力，性价比已相当出色，更可通过超频进一步进行提升。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆AMD ◆已上市 ◆699元
◆400-898-5643（技术支持） ◆附件：无
◆推荐：休闲游戏玩家，追求性价比的DIYer，超频玩家 ◆相似产品：A10-5800K等

AMD的APU不仅为DIYer提供了高性价比的选择，更拥有强大的未锁频型号，A8-5600K作为A10-5800K和A6-5400K之间承上启下的产品，进一步完善了AMD APU的产品序列和市场布局。

A8系列虽然是与A10-5800K同时发布的次旗舰级产品，但上市要稍晚一些。新一代A8与A10 APU的主要差距是内置独显核心变成了Radeon HD 7560D，其核心频率为760MHz，流处理器数量降低为256个，不过通用计算核心与缓存容量等完全相同。因此频率达到3.6GHz，智能超频可达3.9GHz的A8-5600K，与A10-5800K/5700相比，通用计算能力相近，主要的差别在于独显核心的能力。

型号	A10-5800K	A10-5700	A8-5600K	A8-5500
CPU核心数量	4	4	4	4
CPU基础频率	3.8GHz	3.4GHz	3.6GHz	3.2GHz
Turbo Core加速频率	4.2GHz	4GHz	3.9GHz	3.7GHz
L2缓存容量	4MB	4MB	4MB	4MB
图形核心	RADEON HD 7660D	RADEON HD 7660D	RADEON HD 7560D	RADEON HD 7560D
GPU频率	800MHz	800MHz	760MHz	760MHz
流处理器数量	384	384	256	256
TDP	100W	65W	100W	65W
支持超频	是	否	是	否

处理器和综合性能

项目	设置/分项	A8-5600k	酷睿i3-3220
PCMark7	PCMark总分	2876	2442
CINEBENCH 11.5	CPU	3.20pts	3.30pts
Fritz Chess Benchmark	4线程	6525千步/秒	6394千步/秒
wPrim*	4线程	579.891秒	509.464秒
WinRAR	压缩	4140kB/s	3617kB/s

注*：此项得分越低越好，其他项目得分越高越好

3D游戏性能

项目	设置/分项	A8-5600k	酷睿i3-3220
3DMark Vantage	Performance总分	P5121	P1815
	GPU	4381	1419
3DMark11	Entry总分	P1061	P383
生化危机5	1280×720默认画质	64.9fps	27.0fps
街霸4	1280×720默认画质	97.69fps	45.46fps
	1920×1080最高设置	57.33fps	20.15fps
Heaven Benchmark	1280×720默认画质	28.1fps	8.7fps

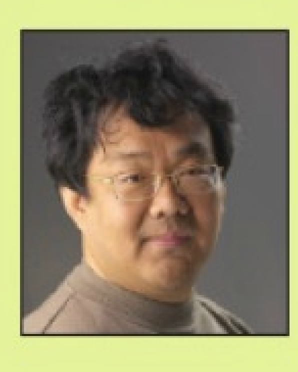
从价格定位看，A8-5600K比新的酷睿i3-3220更低，但仍属价位对应的产品，在实际能力方面，两者的表现又如何呢？在测试中我们为两款处理器分别准备了技嘉的A85X和Z77主板，并采用DDR3 1866和DDR3 1600内存4GB×2，其他周边配置完全一致，两者都使用内置显示单元和默认显存分享配置，安装64位Windows 7旗舰版+SP1和最新驱动程序。从平台整体价位而言，A8-5600K标配的DDR3 1866内存价格稍贵，但酷睿i3和配套主板价格都要贵一些，因此可以认为价位基本相同。

在通用计算和多线程处理方面，A8-5600K与类似价位的酷睿i3-3220基本处于同一水平，而且越是偏向实际应用能力的测试，其成绩越好。内置显示单元的3D游戏性能则表现出了巨大差异，A8-5600K的内置独显与A10-5800K的差距并不是很大，测试成绩达到400元左右价位独立显卡，如Radeon HD 6570的水平。A8-5600K可让“魔兽世界”“坦克世界”等3D网游和“战地3”“潜行者——COP”等DX11单机游戏在720p以上分辨率、中等以上画质下取得较好的帧速。同样画质下，同价位的酷睿i3则无法提供足够流畅的画面，DX11性能更是差距非常大。

家庭数字中心
网件WNDR4700无线路由器

■晶合实验室 魔之左手





网件WNDR4700的附加功能其实已经接近一台NAS（网络存储服务器），而且作为唯一的网络节点，比路由器加NAS的方式使用更简单，且节省空间。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆网件（Netgear） ◆已上市 ◆1799元（不含硬盘） ◆400-830-3815（技术支持热线） ◆附件：电源、网线、说明书等 ◆推荐：高端家庭用户，小型办公室用户 ◆相似产品：网件WNDR4500、华硕RT-N66U等

在家庭和小型办公网络中，网络内文件、设备的共享和管理、脱机下载等功能一直是用户最关注的，因此网件很早就开始在其无线路由器产品中加入USB接口，用于连接共享存储或各种共享设备。而在步入更高速的900M无线时代后，其高端产品WNDR4700索性提供了内置硬盘功能，并支持很多网络数据功能，成为一款“All in One（多合一）”的产品。

从外形上看，WNDR4700似乎不太像是常见的家庭无线路由器，其主体为黑色梯形，但却通过纤细的底边竖立放置，且体积较为庞大，重量达到870g左右（不含硬盘），是常见路由器的两倍以上。它提供了4个千兆网络接口，可满足网络内部一些高速设备的上网需求，而两个USB 3.0接口支持“易共享”功能，可用于连接打印机等网络共享设备，也可连接U盘或硬盘盒，另外它还带有SD读卡器。

WNDR4700是一款802.11n标准的并发双频无线路由器，同时提供2.4GHz和5GHz两个频段，可分别设定SSID和密码，均支持WPS一键设定密码，还可在不使用时关闭WiFi信号以减少无线辐射。用户可将一些低速或较老的设备如手机设定为使用2.4GHz频段，iPad、笔记本电脑等较新和高速设备则使用干扰更少的5GHz频段。两个频段均支持450Mbps的连接速度，并且互不影响，同时使用时就提供了等效于900Mbps的连接能力。

WNDR4700没有外部天线，而是通过内置天线提供了很好的信号，在隔墙较多的住宅中可保证两层承重墙后仍有较好的信号，大开间的办公室更可轻松覆盖数十米的范围。实际测试中5GHz信号速度稍高，但随着距离和间隔的增加衰减也更明显一些。

WNDR4700最大的特点就是可直接使用内置硬盘存储空间，而且网络存储管理能力更为强大。它可对PC、Mac电脑数据进行自动备份，可为局域网内包括手机、平板电脑在内的各种联网设备提供多媒体文件服务。另外它还提供了互联网共享模式和企业级加密、双防火墙保护等功能，用户可从外部通过互联网接入其存储空间，随时安全地访问数据。



WNDR4700拥有较丰富的接口，侧面配有备份和WPS按键，还有独立的WiFi开关



内置3.5英寸SATA硬盘位



WNDR4700内置网件精灵软件，可方便地管理各功能，还能诊断并解决常见宽带故障

为什么在国外能维持平和的App开发行业，在国内就要用这种非常规手段竞争？否则就没有出头之日么？面对越来越理直气壮的刷榜行业，很多人都这样问。

同归于尽的战争
——App软件刷榜泥潭

■晶合实验室 冰河



如果回到5年前，苹果iPad刚刚问世的时候，有人说在中国仅仅为苹果用户提供软件服务就能做成一个巨大的产业，当时能相信这话的人恐怕不多。毕竟当时中国的软件产业除了安全、财务两个领域能赚钱之外，其他领域基本就处于坐以待毙状态。网络游戏倒是行业第一掘金点，但相对来说“制作”的重要程度已经在“运营”之后，而iPad能不能复制网络游戏的奇迹尚不可知。至今仍记得当时和同事Artec拿到iPad实物，他做评测我做报道，在各个论坛里为这种新型平板移动设备的未来吵得不可开交。多数人都认为这将是从前微软的Tablet PC的翻版，前景有限，仅仅依靠苹果粉丝宗教热情一般的支持，无法支撑起这个庞大的市场。谁也没想到，5年之后苹果开创的“硬件+应用商店”模式不但让自己赚得盆满钵翻，还顺带盘活了气息奄奄的中小软件开发企业，开拓出一条全新的产业链。就好像一个网吧顺手养活了周边的钟点房、小吃店、书报亭一样。各种或明或暗的商业模式，围绕着软件应用商店野草一般生长了出来。

现在回头看看，会发觉当时陷入争议的众人，思维其实还是被“软件应用商店”中的“软件”两个字给局限住了，并没有意识到网络游戏行业所代表的强应用和强娱乐特性其实是AppStore模式的核心，与之类似的是，“运营”也同样取代“技术”成为App软件市场竞争的重点。微软时代的软件分销模式成就了微软，但在中国却因为盗版肆虐无法复制。苹果的软件上架分成模式某种程度上建立了一个良性的合作联盟，让软件行业发展到一个新阶段。但这种新的软件生态模式并不是无懈可击，既然说到运营，中国互联网行业的各种运营高招也不可避免地渗入进来：抄袭、病毒、破解……不过如今争议最大的要算是如今在业内颇为流行，却屡禁不止的“刷榜”，某种程度上来说，这是中国互联网行业“竞价排名”和“恶意卸载”在移动互联网上的传染。尽管整个行业对此在表面上都深恶痛绝，但现实情况是在商城方面的严厉打击和开发者口诛笔伐之下，“刷榜”这一行为并未退潮，反而成了如今行业竞争无法规避的手段。

根据业内人士的解释，所谓“App



从去年到现在，即使苹果多次调整AppStore排行榜算法排名，刷榜依然屡禁不止



至发稿前，因刷榜等违规行为，奇虎360等一系列产品遭苹果下架处理已经一月有余

刷榜”就是指通过技术手段提高移动平板终端应用程序在iTunes AppStore和安卓App应用商店中排行榜的排名，其中由于苹果移动终端的巨大市场占有量和独特的系统生态，刷榜业务又以苹果iTunes AppStore的刷榜业务最为旺盛，包括iPhone免费排行榜、iPhone收费排行榜、iPad免费APP排名榜、iPad收费排行榜等领域。主流的做法是软件开发商委托刷榜排名服务商通过技术手段提升自家企业产品在各个榜单上的排名，类似于从前针对搜索引擎的SEO关键字优化技术。不过随着商城方面对刷榜行为的严厉打击，目前“粗暴提升竞争对手排名以吸引商城将其产品下架”也是越来越时兴的做法，总之为了活下去，真是无所不用其极。

2012年3月，为了遏制愈演愈烈、甚至向国外App开发者蔓延的刷榜行为，苹果AppStore方面进行了一次严厉的打击，一次性下架了3000多个应用软件产品，并永久封禁了20000多个疑似用来刷榜的个人账号，引发当时榜单上的大风暴。而后苹果又调整了榜单的排名算法，遏制以往简单粗暴的“下载+五星+评论”的刷排名做法。这一做法的确让榜单平静了一个多月，至少中文榜单上不再是各种三国类游戏大乱战了。但好景不长，大概从7月份开始，中国的刷榜服务商大约摸清了苹果的新算法机制，又开始招揽业务，面对规则，中国人打破规则的热情是无穷的。

说只有中国人热衷于刷榜，这并不客观，但的确是中国企业在这方面的投入最大，产业链也最兴盛。为什么在国外能维持平和的App开发行业，在国内就要用这种非常规手段竞争？不用这种手段而依赖产品质量就没有出头之日么？面对越来越理直气壮的刷榜行业，很多人都这样问。对于这个问题，现实给出的答案并不那么简单。

一、必须刷

为什么要刷榜？很多人听到这个问题的第一想法，不过是“为了赚更多的钱吧”这样的回答。的确如此，如果无利可图，谁也不会干这种多此一举的事情。正如中国互联网做网站的开发者都会竭力针对搜索引擎做SEO优化一样，刷榜对于App开发者来说，本质上也是一种争夺渠道入口优先位置的行为。如果是将精力集中在产品开发和营销传播本身，那么在榜单上获得更好的排名并无可厚非。但就像SEO优化也会采用嵌入各种并无关联的热门关键字以增加曝光率一样，想要获得更好的榜单位置，其竞争激烈程度远比普通的SEO要高很多。毕竟AppStore的榜单就那么几个：付费产品手机端、免费产品手机端、付费产品平板端，免费产品平板端。而争夺榜单位置的软件产品有77.5万个，每天参与竞争的新产品还在以上百个的数量级增加，这种情况下，仅仅凭借产品自身的特点在激烈的竞争中出头，其难度不亚于屌丝逆推了白富美。除非产品特别突出，否则排行根本上不去，如果不搞一些常规和非常规的手段，大部分新上架的应用就会成为数十万个产品中默默无闻的“僵尸应用”。在这个环境下，刷榜能够起到的作用就很显著了。根据本刊记者从刷榜服务商那里得到的宣传数据，只要支付相应的费用，一款新上架的应用可以在24小时内进入中文产品应用的前200名内，支付的费用越高（最高大约50万/月），获得的排名越高（最高能够进入前五名，维持一个月），从而让客户公司所开发的应用有更大几率获得苹果用户的注意和尝试，打开局面。同一款应用，排名第5和第25时，真实的用户下载量会有5到7倍的差异。对那些命运系于用户数量的App开发者而言，刷榜算得上最实惠有效的推广渠道。相对传统的各种推广渠道，通过刷榜一款应用得到一个新增用户的成本仅相当于传统推广渠道的三分之一。最重要的是，刷榜见效快，一款产

除了刷自己的产品，刷竞争对手的产品使之出现异常波动而“被下架”，如今似乎也已经成为一种手法。

品依赖传统正常手段进入排行榜前200名通常要半个月到一个月的时间，但刷榜可以在24到48小时实现，在“快鱼吃慢鱼”的互联网时代，这个时间成本不可小视。也许这种迅速上榜带来的直接收益并不大，但间接的收益却是难以估算的。行业内的名气乃至投资者的注意力，大企业的并购要求，都有可能让刷榜者在短时间内迅速摆脱困境。例如知名的应用软件“51助手”在2011年的迅速走红，就被认为是结合了刷榜和营销实现的奇迹。

根据本刊记者从刷榜服务商处了解到的信息，委托刷榜公司提升产品排名的主要是游戏、健康、旅游、社交等热门应用，这类应用通常能产生直接消费或者二次消费，或者需要迅速扩大用户群体以营造“滚雪球效应”。这些应用的开发商多数是中小型企业，试图通过制造一款热门产品迅速打响产品名气，改善企业生存状况，获得投资人青睐。例如2012年9月14日，经纬创投分析师庄明浩写了这样一条微博，“我觉得这条新闻能够解释今天AppStore中国区免费榜第一名和第二名”，并附上一则新闻，新闻标题是“图吧获人人IDG等C轮3000万美元风投”。往往这种创业型企业等到产品进入稳定成熟期会暂停一段时间，以免树大招风。但在后续的版本更新、节日限免等重要时刻来临时，即使是已经积累了一定用户量的产品也会再次刷榜，以吸引注意力延续产品寿命，例如著名的《捕鱼达人》就这么干过。有些知名企业会在一些重大展会、高峰论坛召开之前也会短时间突击刷一下产品在榜单上的排名，以便于企业老总出席讲话时能有一些拿得出手的数据，例如张朝阳引以为傲的搜狐新闻客户端。

金山电池医生被下榜后，称自己遭到了同行的恶意刷榜

不过也有开发者将刷榜产生的原因归咎于苹果应用商店的自身设计缺陷。比如开发了“路行天下”应用的许少坤就认为开发者选择刷量、刷票只是表象，深层原因在于目前App Store里的应用太多而渠道太单一，用户只能通过仅有的几个榜单来选择自己想要的产品，相对于安卓应用商店的多种选择，苹果只有一条路走，而且这条路上还是霸王餐居多。一款应用有可能因为任何莫名其妙的原因无法上架，他在作为个人开发者时曾经做过一个“冷笑话车站”应用，但几次试图上架都没成功，而苹果方面也不肯给出任何明确解释，只是告知他有违规内容。经历多次修改尝试，他发觉是因为内容中有关于美国前总统小布什的笑话，这个原因让他哭笑不得。“苹果应用店里各种和政治、色情擦边的内容并不少见，但对美国前总统却查得这么严，我只能说美国人也是很维护他们的领导人……”总之在现有的商城模式下，一款应用要体现价值不容易。越来越多的中小应用开发者盈利状况不理想，营销成本又节节攀升，举步维艰，“和美国人没处讲理，能怎么办？刷吧！”另外，苹果商店比较倾向于大众类应用，比如《捕鱼达人》《保卫萝卜》等轻量游戏，这并不利于产品细分，并导致严重的同质化。一个新开发团队如果做差异化，在细分榜里很难出来。所以现在很多开发者，要么是熬着，等苹果商店规则改变，比如推出一些新的细分商店；要么是花大价钱做好产品和创意赌一把；要么是刷榜。而苹果即将推出的iOS6中据说要取消免费新品发布的选项，这使得更多的新品只有刷榜一条路可以走。

苹果的App商城管制虽然严格，但好歹算是维护住了产品的基本质量。相对来说比较宽松的安卓应用商城，其实开发者的日子也没那么轻松。2012年10月，一篇名为《苦逼App开发者的自白》的文章在网上广为流传。文中对安卓应用商城过于强调产品广告植入而对产品抄袭甚至盗版管制太松等现状大吐苦水，相对之下，在苹果这边最受争议的“刷榜”，在安卓领域中倒不算是争议的第一焦点。当然这也和安卓手机系统的开源生态有关，但总体来说，刷榜这一行为，在苹果和安卓的商城中，都已经成为新晋开发者在市场开拓时必须考虑的因素之一。

除了刷自己的产品，刷竞争对手的产品如今也是一些企业常用的手法。例如金山软件开发的《金山电池医生》就曾经遭遇苹果暂时下架，金山方面就指责有同行竞争对手恶意刷其产品排名，引发产品在榜单上异常波动被下架。与之类似的是奇虎360的产品近日也被苹果全线下架，当时奇虎也声称是遭遇了对手的暗算。不过随着更多消息的放出，奇虎所面临的问题似乎不仅仅是竞争对手作祟那么简单。总之刷榜这一行为算是可攻可守，可黑可白，无怪乎在商城的严厉打击下仍旧愈演愈烈。

二、怎么刷

刷榜这事看上去并不难，就如同曾经在中国互联网盛行的“金币民工”一样，从模式上来说很容易理解。根据本刊记者与刷榜服务商的接触，刷榜通常是采用人工和机器相结合的手段。一些大刷榜工作室是通过从前做网络水军的队伍来实现人工刷榜。当有任务时，刷榜公司的管理人员会通过QQ群以及后台管理系统分派任务。一声令下，散布于全国范围内的几千名拥有苹果账号的水军就会利用电脑和iPad终端上的iTunes集中下载客户的应用，一般来说，冲到TOP25需要近万个操作，冲到TOP10则需要两万多个操作。24小时内可以使一款排名靠后的应用冲到榜单的任何位置。这还是在苹果加强了对榜单排名波动监控之后的状态，要是在2012年3月之前，“4个小时就能冲到第一，当然能保持多久就不好说了。看后续的费用而定。”

水军每完成一个应用下载可以得到

几毛钱的酬劳，加上投票、评论等其他业务，一个水军一月能拿到1000元到3000元不等的收入。而一些中小型的工作室则主要依赖机器来刷榜，刷榜公司会在电脑上开启刷榜程序，该程序会自动不断变换IP地址、无限次地去申请Apple ID并下载应用；同时，员工会盯着电脑，根据情况变化及时干预。通过机器刷榜的成本远比人工刷榜低很多，效率也很高，但容易引发苹果公司监控端的注意。因此在苹果加强对刷榜的打击之后，刷榜公司通常以人工和机器相结合的手段来进行刷榜，在开始阶段采用人工模式，避免下载增长过于迅速和集中，等到下载和评分数量到了一定规模，就开始转用机器刷榜。根据用户要求不同，刷榜的模式又被行业内归纳为"六大流派"：1.电梯流：短时间内借助刷榜排名迅速上扬；2.周末效应流：选在周五晚上刷榜，以期在周末早上第一时间与用户见面；3.保榜单流：面临用户压力或正在融资，此时不想"出问题"而短暂刷一下；4.爆发流：刷榜用力过猛造成排名飙升；5.过山车流：不定期刷榜造成排名骤起骤降；6.新版流：于新版发布前后刷榜。此外还有一种"婊子牌坊流"，就是从来都没少刷榜，但从来不承认甚至痛斥刷榜行为的，被业内同行给了个如此名号。

苹果公司对于刷榜行为一直很头疼，为此曾几次大规模整治，并调整了相应的排行榜算法。根据本刊记者得到的资料，在苹果AppStore的排名算法内，APP的下载量是算法核心因素，因此APP刷排名技术主要是模拟真实用户下载APP的过程，从而提高该APP的下载量，达到在App Store排名提升的目的，但如今又增加了诸多新考虑因素，主要有以下几项：下载量（单小时下载量、当日下载量、每日平均下载量），评论打分（单小时打分量、当日打分量），打分星级（若打分过低，即使下载量很大，自然排名也不会提升），评论数量，当天激活量（当天打开该APP的用户量），下载转化率（下载页面被打开100次，有多少次下载），上线时间（新上线产品有加权），下载账号情况（下载账号里，新账号的比例越高，说明水分越大），下载设备（如果是PC端下载，这个下载量相应会被降权），企业名称（越是热门的公司，他们的APP就越应该优先展示在大众面前，当然这种加权有时间效应），分类（某些分类从下载量上，怎么都无法超过热门分类，所以对这些分类的下载量需要加权），获得高排名后维持的时间长度（若冲高排名之后很快回落，那么被刷榜的可能性很大）。目前刷榜团队的成本的提高，有一部分原因就是苹果调整算法机制之后，用电脑自动下载应用刷榜的效率下降，而且风险提升很多。从前刷榜公司通常手上会有上万个Apple ID，员工通过更换VPN方式来实现一台电脑登录多个账号反复下载同一个应用，一天就能实现上万的下载量，但现在苹果可能增加了"活跃度"的考量，包括安装到iPhone、iPad等苹果终端的数量等，这样一来，通过电脑上iTunes反复下载的刷下载量行为很大程度被遏制。同时还要兼顾用户激活率、评价等多个标准，这使得刷榜的成本激增。根据刷榜服务商给出的报价对比，大公司的价格比中小公司要高出近50%到80%。随着2013年新春的到来，这个价格还有进一步走高的迹象。

随着刷榜的流行，刷榜行业的竞争也愈发激烈。2012年的7月份，在苹果调整排名算法之后，由于不少应用开发商被苹果惩罚，对刷榜的热情大减，刷榜市场上爆发过一轮价格战。各个公司为了抢用户竞相降价甚至赔本都肯做。最终，价格战在几家大公司的协调下经历一番"行业谈判"后悄然平息，与之相应的是出现了"榜单分配制度"。TOP10就只有10个名额。本来进入TOP10需要8000个下载量，如果同行间恶意竞争的话，可能10000个下载量都不够。同行们一番协商后达成的共识是，"和平相处，轮着来"，"比如说，这个月你3个，我2个，别家1个"，而下一个月，各家名额再协商分配。但TOP10之外的榜单竞争还是处于自由状态。根据客户实力和要求不同，刷榜公司将委托方分为"大客户""小客户"和"中型客户"。其中，大客户是指那些为一款应用每月斥资五六十万



相比AppStore，安卓有不少第三方平台，排名机制不太一样。官方平台刷排行最佳方式是增加好评数。总之，刷榜在安卓平台上也很严重



"包月"刷榜的公司；中型客户的刷榜周期以周计，而小客户往往只刷一两天。目前规模较大的刷榜公司每月刷榜的销售收入达几百万元。公司负责推介刷榜业务的销售人员中，业绩突出的销售人员的月收入远超普通白领。

所以从操作来看，刷榜是个看上去门槛不高，但实际技术含量很高的领域。在刷榜和反刷榜的博弈越来越激烈的背景下，这一行为正在全面扭转App应用开发的生态环境。从长远角度来说，这一行为对行业的影响不亚于当初的软件盗版和搜索引擎竞价排名。少数人的得益，代价是整体行业被败坏了。

三、刷成啥？

苹果在 iOS 移动平台只推出过两个重要产品，iPhone 和 iPad，整个经济圈是采用闭环式设计（Centric），生态系统以 AppStore 为核心，苹果AppStore生态圈帮助全球不少中小企和业余开发者获取利润，其全球性的软件销售模式，降低了软件渠道发行成本，而透过 AppStore 也加快了软件更新速度，加速了App软件开发者在圈内的竞争和创新，只要有创意和智慧，就能在这个平台上获取利益，国内早期不乏在AppStore上取得成功的例子。

但刷榜行为泛滥的现状则让App应用开发获得成功的成本平地骤然增加一大截。许多开发者对行业内这种简单粗暴、金钱开道的做法感到绝望，"这TM和富二代开挂有什么两样？"正在开发一款野外穿越应用的张翼在中关村的车库咖啡内愤愤不平，"本来很多个人开发者就是冲着App开发更要求才华和技术，有可能实现个人英雄主义的梦想才投身其中的。当初比尔·盖茨的奇迹在大软件时代被扼杀了，如今在移动平板上这种可能也快要被灭绝了。本来个人开发者做App就是勒紧裤腰带搏一把，结果产品刚出来个雏形，有点好评，立刻就有刷榜的找上门来，一问价格立刻心凉了半截。可是都知道自己不刷，别人会刷啊。这么个玩法，还有没有公平竞争的游戏规则？弄到最后就跟当年美国西部的大淘金一样，发财的就是卖铁锹镐头牛仔裤的，真正的草根开发者都饿死了。"

"刷榜的确对小开发者有些不公平，但这个社会上哪有绝对的公平呢？"——振振有词的刷榜者





小鸟一直愤怒，忍者总有切不完的水果。有些成就是刷榜永远也达不到的

另一方面，刷榜服务商其实也对四处遭遇指责的现状有些不满意。他们始终认为刷榜类似于搜索引擎SEO，"对那些小开发者来说，刷榜的确有些不公平。但这个社会上哪里有那么多的绝对公平呢？有排名的地方就有江湖，刷榜无非是把应用的排名优化得高一点，跟百度上的竞价广告一样的道理。一般大公司推出的应用，品质和排名本身就不错，刷榜对它们起到了锦上添花的作用；而对那些急需推广应用的小公司来说，刷榜能达到雪中送炭的效果。只要我们细心研究苹果的算法规则，在其规则允许的范围内尽量提升雇主的排名，这不算违规吧？哪个搞企业的不让会计做合理避税呢？国家也没有一刀切都说违法吧？如何在游戏规则内获得最大的竞争优势，这是每个投身商场的人都要研究的事情。做开发的不也会从国外产品找灵感，这算不算公平？"

双方都振振有词，谁来判断是非呢？原本应该承担这个角色的是App应用商城的管理者，也就是苹果。但针对刷榜现象，AppStore审核小组依据的仅有一部《苹果应用商店审核指南》，

你所以为的那些“大众”是真正的大众么？总有一些信息是被故意推送到我们眼前的，又总有一些信息我们接收不到。

该《指南》中对刷榜行为作了如下规定：“利用伪造或付费评论的方式在AppStore中企图操纵或欺骗用户评价或图表排名的开发程序员(或者采用其他不正当方式)将会从iOS开发者项目中除名。”而中国《消费者权益保护法》则规定，虚假的产品说明、雇用他人进行销售诱导，均属于违法行为。截止目前还无人因刷榜而获罪。只有一些开发者会在AppStore的清理行动中落网，轻则遭警告，重则被封账号。

与此同时，Android Market和国内第三方应用市场也都被刷榜这个地下产业链的链条紧紧缠身，无法解脱。刷榜行为在Android Market和国内第三方应用市场中普遍存在。官方Android Market和第三方应用市场刷排名的方式不一样，刷官方Android Market排行最好的方式是增加好评数。有营销公司专门从事此项业务，只要上了官方排行榜前几名，下载量可呈几何级数的提升。由于国内第三方应用市场有几十家，每家排行算法不同，刷排行的方式也不尽相同。但刷下载量是最普遍的做法，有些App在一家应用商店一天可刷下载量上万。

由于国内第三方Android应用市场达几十家，单刷一家对整体下载量影响不大；同时一些应用市场排行榜与广告性质相仿，是直接出售的，加之各家的排行榜的算法不一样，提高了刷榜的难度。因此，在第三方Android应用市场刷排行效果没有iOS平台明显，然而随着Android应用市场的优胜劣汰，尤其是三星智能手机已经对苹果形成了实质性的挑战，当对行业有决定性影响力的市场出现后，苹果App刷榜的噩梦未必不会在Android市场上重演。

尽管众说纷纭，目前的局面还是对有资金有实力的大企业更有利，绝大部分个人开发者都只能像张翼一样，在希望和愤懑之间硬着头皮往前走。也许他们能坚持到光明来临，但如果刷榜产业链继续存在，今天许多刷榜的受害者明天可能就会加入刷榜者的行列，因为刷榜的诱惑太大。同样，虚假榜单的存在，让更多的用户被虚假的榜单欺骗，让许许多多真正的优秀应用无法见到阳光。在这种恶性循环中，中国的App应用开发的前景就像提不起来的中国足球，越来越堕落。刷榜产生的排名，可能会带来短期的影响和效益，但无法维持长久的用户关注。用户是不会长久被欺骗的，所以中国的App虽然可能通过非常规的手法爬上排名榜，但最终仍然摆脱不了被用户抛弃的命运。反观国外，2009年《愤怒的小鸟》登陆苹果应用商店，一直“愤怒”至今；《水果忍者》2010年发布，至今仍然是每台移动终端的必装游戏，而且其中国下载量占了其总下载量的30%，这些都是刷榜不可能达到的。对用户体验和心理的准确把握以及App质量的高要求，才是维持它们几年不衰的根本原因。



每个人都希望依靠自己的眼睛、耳朵获得信息，独立判断。可是经过了刷榜，你如何分辨哪个是真，哪个是假？

想要打开这个“我不刷你刷”的死循环，目前看来并无着手之处。拼下限的竞争模式在中国互联网不是第一次出现，可悲的是，这也不会是最后一次出现。

尾声：愚弄了谁？

时至今日，我们也无法知道，当我们打开手中的iPad和智能手机，进入苹果或者安卓软件应用商店的时候，那些能看到的最受欢迎软件，有多少是真正值得下载一试的？也许那些排名在榜单前列的游戏，并没有多少真的留存在你我的手机里。或许每次看见榜单上的游戏，都会点进去看看，更或许还会下载尝试一番，然后没多久就把它删了。几天、几周、几个月之后，那些曾经尝试过之后又删除的游戏还是在榜单上浮沉，这个时候很多人就会感慨自己的娱乐品味已经跟不上大众了，“真搞不懂现在的人喜欢玩什么……”

真是这样的么？对于个人来说，你落后于这个时代有多远呢？你所以为的那些“大众”是真正的大众么？每个人都希望独立，希望依靠自己的眼睛、耳朵获得信息，用自己的头脑思考，做出属于自己的判断。但在如今这个时代，不被人愚弄似乎是不可能的事情。总有一些信息是被故意推送到我们眼前的，又总有一些信息我们接收不到。肆意玩弄信息传播渠道，操纵用户的选择，这不仅仅只有刷榜一种行为，水军、流氓软件、竞价排名、电视购物……一桩又一桩历史沉渣在这一刻泛起，终有一天被愚弄的民众会彻底厌倦这场游戏，完全抛弃那些玩弄民意的产品。那个结果我们都不希望看到，因为那是一个没有赢家的结局，大家同归于尽。

只是在这一刻，作为见证者和纪录者，我们无能为力。P

如影随行——操作系统随身带

■策划 本刊编辑部



导 读

工作娱乐随身行
口袋中的操作系统



■贵州 冰河洗剑

随着大容量U盘与USB 3.0标准的普及，随身系统的概念开始逐渐流行。很多新技术的追随者都将个人操作系统安装在移动存储介质中，即使身处异地也能获得如家般的上网享受。

Windows To Go开创随身系统新时代

自从微软在2012年世界移动通信大会（Mobile World Congress）上演示了Windows 8内置的Windows To Go功能以后，越来越多喜欢尝鲜的爱好者将自己的Windows安装到U盘或移动硬盘中随身携带。每当身处陌生的上网环境使用公共电脑或朋友的笔记本时，就可以将自己的随身系统接入到该设备，引导系统进入Windows 8，所有个性化的系统设置、安装好的工作和娱乐应用，都会完美地呈现在你面前，无须担心各种恶意程序带来的潜在威胁，而且操作起来也不会对别人的电脑造成任何影响。如此激动人心的功能，究竟是如何现实的呢？

1. Windows To Go简介

Windows To Go是Windows 8中的一项企业级功能，用户可以在USB存储设备中，运行带有应用软件、数据和设置的Windows 8，而不必考虑电脑上原本运行的操作系统。Windows To Go的设计并不是为了取代台式计算机、笔记本电脑或其他移动产品。恰恰相反，它是为应对各种工作环境提供有力的移动便携方案支持。

在Win7和WinXP时代，所有Windows版本均不支持从USB设备启动操作系统，除了Windows PE以及嵌入式Windows等特殊情况。如今，Windows To Go已经可以在U盘中运行完整版Windows 8，与桌面版操作系统几乎没有任何区别。这要归功于Windows To Go首次支持在底层直接从USB启动，满足了用户日渐增多的移动办公与USB 3.0设备的使用需求。此外Windows To Go还支持用BitLocker加密U盘数据，启动时需要输入密码才可使用系统，更加有效地保障数据安全。

2. 准备工作

Windows To Go功能目前只在Windows 8企业版中才会提供，此外还要求USB存储设备的容量大于32GB（如果使用命令行方法制作，则只需25GB），且可用空间大于20GB的U盘或移动硬盘。由于Windows To Go的性能瓶颈在于USB的数据读写速度上，因此强烈建议使用USB 3.0标准的设备。如果使用USB 2.0，当数据传输量较大时，画面可能会出现停滞；而USB 3.0属于全双工数据传输，可同步全速进行读写操作，所以运行Windows 8系统将会非常流畅。

如果条件允许，最好购买经过Windows To Go认证的USB设备（下页图1）。目前，微软已经与Imation、Kingston、Spyrus、Super Talen和Western Digital等多家厂商进行合作，一系列进行

严格认证测试的USB存储设备，将完全满足Windows To Go的使用需求（具体产品型号可查看：http://126.am/UrBne1）。

3. 使用向导创建Windows To Go工作区

制作过程

1 运行向导 在Windows 8企业版中打开“控制面板”，将“查看方式”设置为大图标或小图标，即可看到Windows To Go的功能图标。**（图2）**

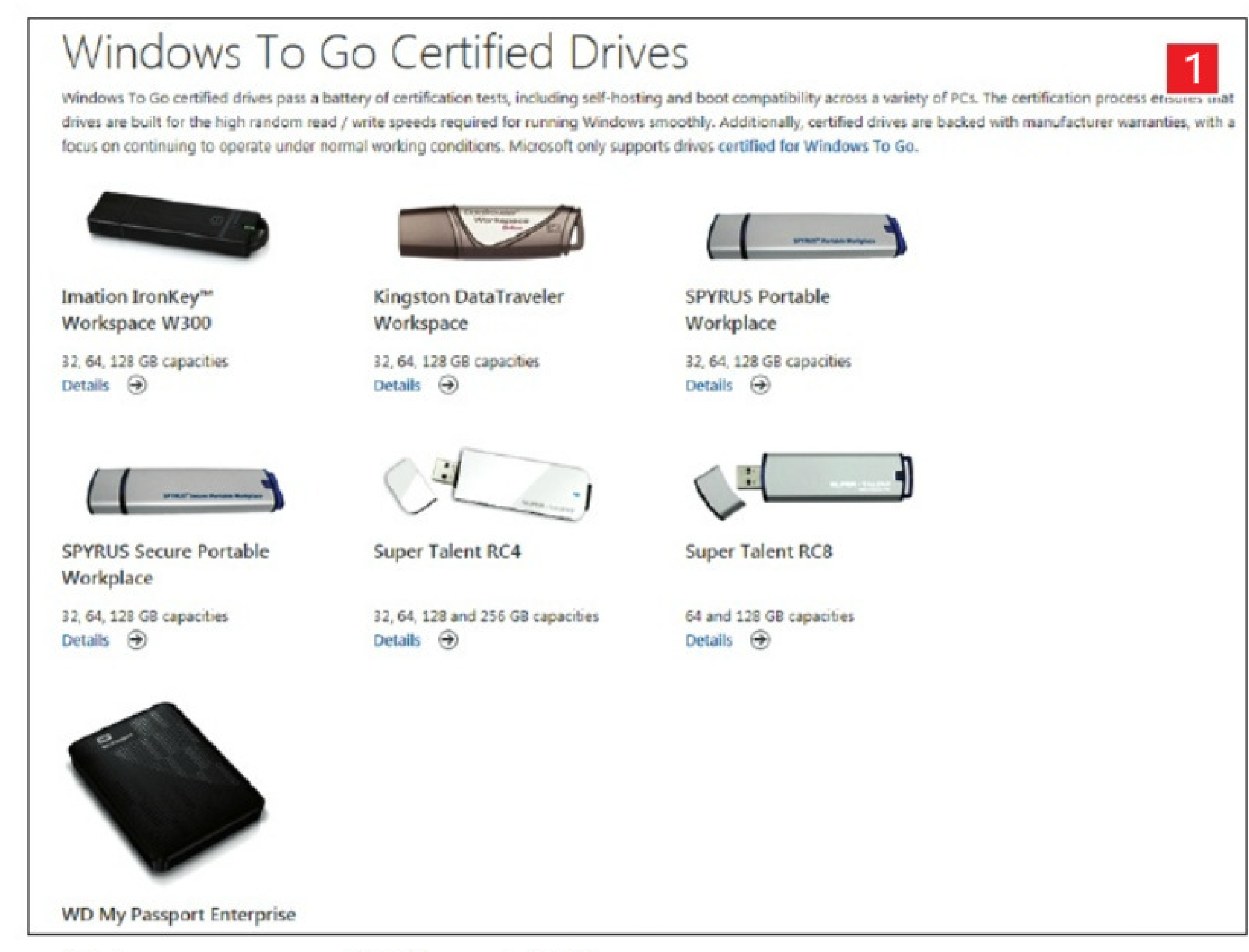
2 添加设备 打开Windows To Go创建向导，程序会搜索系统中已连接的USB设备。如果使用USB 2.0接口的移动存储设备，系统会显示性能警告信息，忽略它点击“下一步”。**（图3）**

3 选择镜像 选择Windows 8企业版安装光盘中的Source文件夹，程序会自动扫描“install.wim”文件。如果是从网上下载的ISO格式的光盘镜像，可以用UltraISO或其它虚拟光驱工具加载，或者直接用WinRAR将“install.wim”文件解压出来。**（图4）**

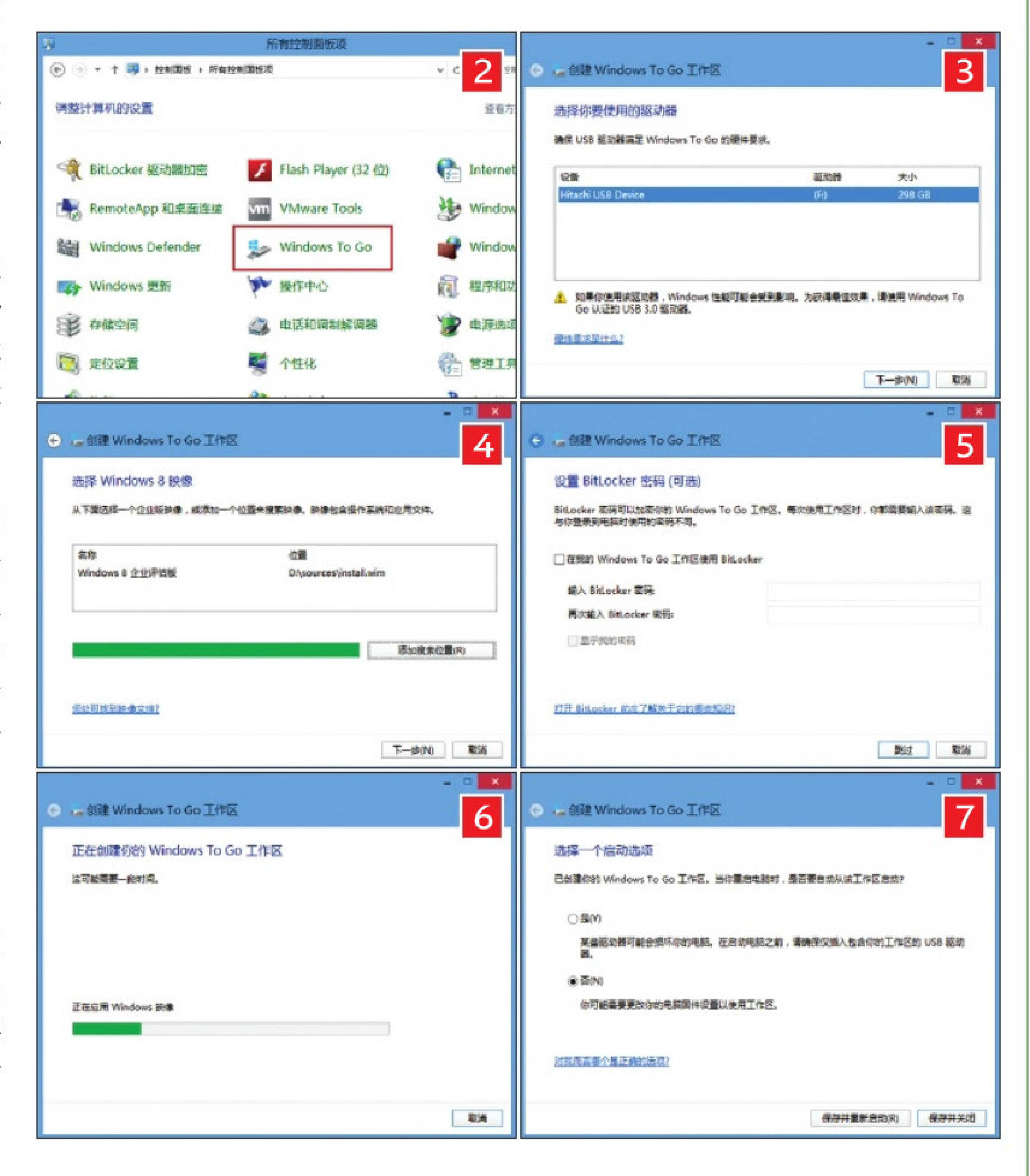
4 设置密码 为了保障Windows To Go随身系统的数据安全，最好启用BitLocker加密功能。启用后，在登陆随身系统时除了要输入账号密码外，还需经过BitLocker密码验证。**（图5）**

5 开始创建 点击“创建”按钮开始创建Windows To Go工作区。此过程会对USB设备进行分区和格式化，并写入Windows 8系统文件。创建Windows To Go工作区所花费的时间取决于USB设备的写入速度，如果是USB 2.0的U盘，一般需要半个小时；如果使用移动硬盘，则会稍快一些；如果是USB 3.0的设备，最快只需5分钟。**（图6）**

6 启动设备 创建Windows To Go工作区成功后，可选择“是”在重启电脑时自动从该工作区启动；如果选择“否”则需要以后手工设置BIOS的开机引导顺序，才能使用USB储存设备开机。**（图7）**



■经过Windows To Go认证的USB存储设备



提示

在Windows 8系统中，可以随时变更Windows To Go的启动选项。打开“控制面板”将查看方式设置为“类别”，然后点击“硬件和声音”，在“设备和打印机”一栏就可以看到“更改Windows To Go启动选项”（图8）。



■手动调整Windows To Go启动选项

4. 使用第三方工具创建Windows To Go工作区

如果你没有安装Windows 8企业版，也可以使用第三方工具来制作Windows To Go随身系统，例如爱好者自己开发的WTG辅助工具以及Windows To Go安装软件等。这些第三方软件不仅使用简单，而且也不受Windows To Go向导的诸多限制，可在Win XP/Vista/7等系统中运行。

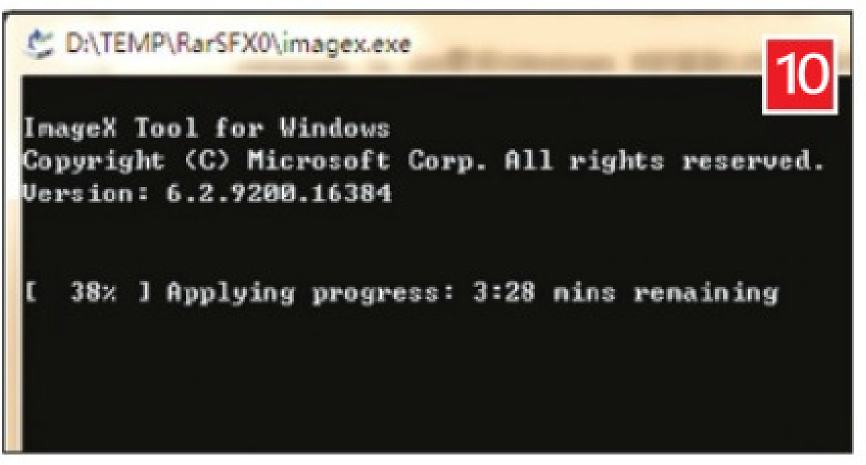
以WTG辅助工具为例，先用UltraISO等工具加载Windows 8安装光盘镜像，或直接将“indtall.wim”文件解压出来。之后点击“浏览”按钮指定文件路径，然后选择要安装Windows To Go工作区的设备盘符，最后点击“开始写入”（图9）。

此时会弹出命令行对话框，确认后将格式化指定的U盘或移动硬盘，完成后该程序会自动调用“imagex.exe”程序写入Windows 8系统文件（图10）。全部完成后，一份全新的Windows 8 Windows To Go随身系统就制作好了（图11）。需要注意的是，WTG辅助工具不能直接引导启动，需要手工修改BIOS中的参数。

使用WTG辅助工具时，它不会像Windows To Go创建向导一样需要检测U盘容量，直接安装写入即可。因此即使U盘容量小于32GB，只要能满足Windows 8基本的安装与运行需要就可以了。一般来说，大于16GB容量的U盘都能满足使用要求。



■WTG辅助工具



■开始安装Windows To Go



■成功安装Windows 8到U盘

WTG辅助工具使用答疑

问题1：用USB设备启动电脑后，左上角的光标一直在闪，无法进入Windows 8系统。

解决办法：再次运行WTG辅助工具，在软件界面任意处点击右键，分别选择“手动执行命令”下的“设置活动分区”和“写入磁盘引导”两个命令（图12）。如果问题依旧，可在右键菜单中选择“打开程序运行目录”，之后双击运行“Bootice.exe”程序，在“目标磁盘”选项中选择该USB设备，然后点击“分区管理”查看其是否为活动分区（图13）。如果不是，点击“激活”按钮激活该分区即可（图14）。

问题2：提示“文件写入出错，Boot文件夹不存在”。

解决办法：如果在创建Windows To Go工作区的过程中出现此提示，可继续执行安装不要中断。然后在右键菜单中选择“手动执行命令→Bcdboot写入启动文件”。如果执行此命令也会出错，则可在“Bcdboot版本选择”中设置为“7601”，并尝试再次执行上面的命令。



■手动设置USB设备引导



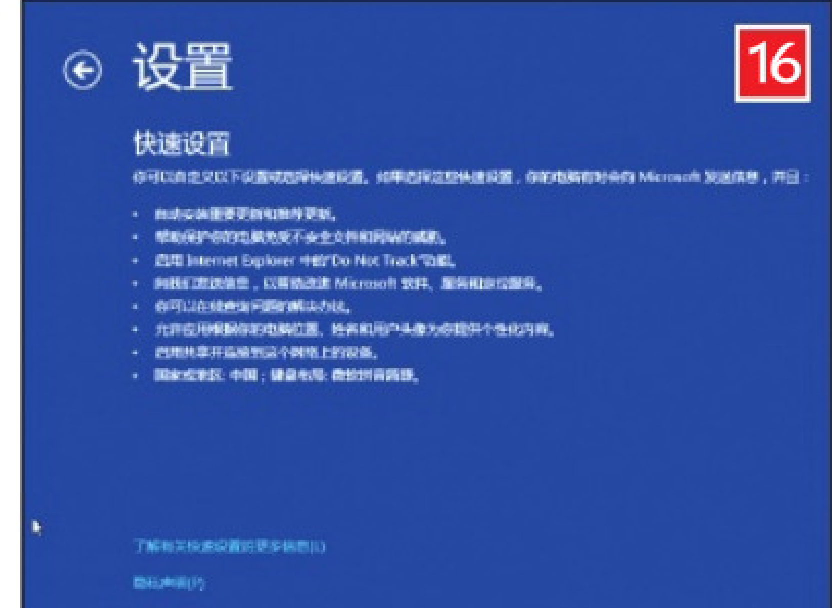
■Bootice磁盘分区管理工具



■激活USB设备为引导分区



■正在安装硬件驱动



■使用默认快速设置



■所有同步选项都可以在日后按需选择

5. 体验Windows To Go

首次使用Windows To Go引导系统时，会先安装硬件驱动（**图15**），大约需要几分钟时间，完成后会重新启动系统。在看到熟悉的电脑桌面之前，用户还需进行一系列系统设置，包括个性化系统主题、系统更新、IE浏览器隐私、国家地区等，可使用默认的快速设置来完成（**图16**）。如果电脑已经连接到互联网，推荐使用Microsoft账户登陆，此时该账户下关联的其它Windows 8电脑上的各种设置，都会自动同步到此随身系统中，包括锁屏画面、个性化桌面、密码、语言首选项、网页历史浏览等（**图17**）。

利用Windows To Go打造的Windows 8随身系统，与桌面版在功能和操作上几乎完全一致，只有在便携移动特性等方面存在小小的不同之处。此外，在日常使用中还需要掌握以下技巧，以应对不同环境的需要。

（1）查看本地硬盘数据

将Windows To Go随身系统运行在某台电脑时，会发现无法查看该设备原有的硬盘分区，只能认出随身系统的USB磁盘空间。这是由于Windows To Go为了保证电脑中的数据不会被改写或泄露，在进入Windows To Go工作区时，主计算机上的内部硬盘会处于离线状态。同样的，将Windows To Go设备插入某台正在运行的电脑中，Windows To Go的驱动器也不会在资源管理器中显现。

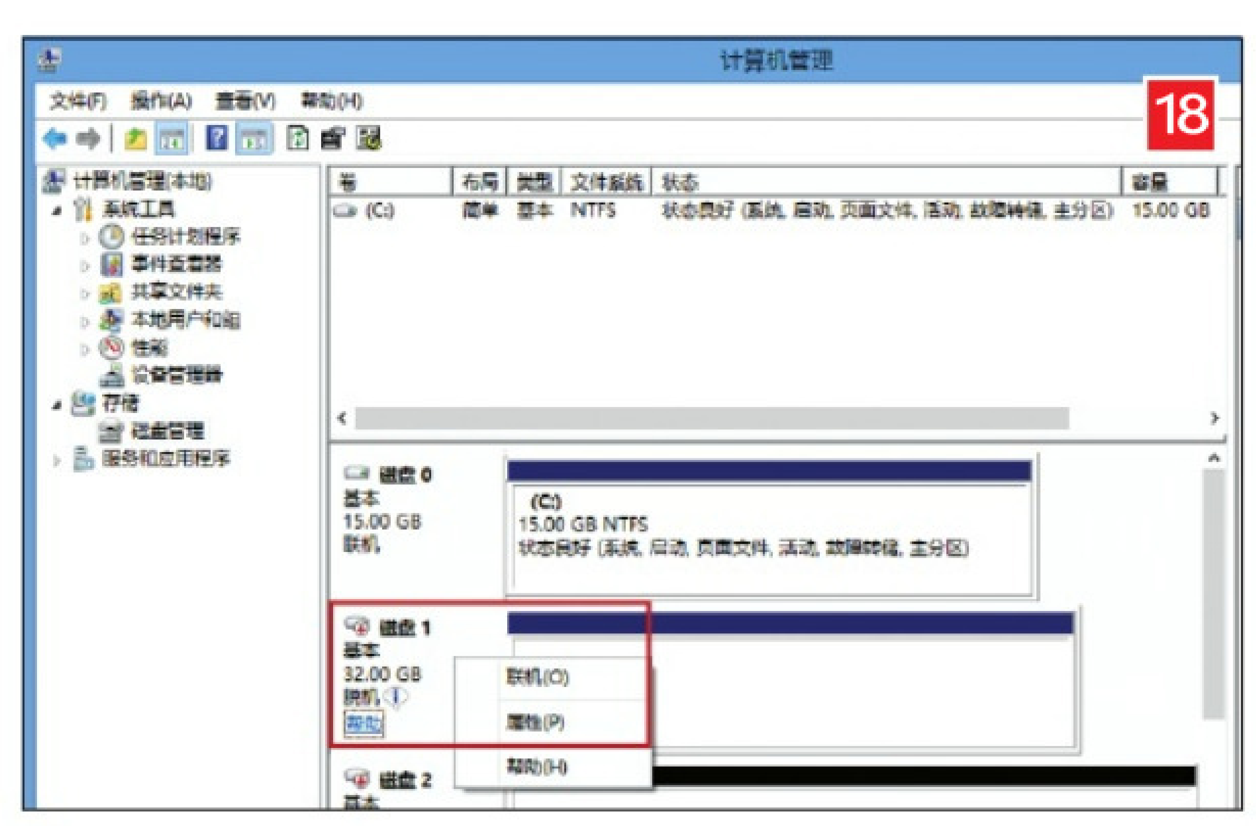
如果想在随身系统与电脑内部的磁盘之间进行文件传输的话，可以打开“控制面板→管理工具→计算机管理”，在“存储→磁盘管理”中可以看到默认本地磁盘是没有联机的。右键点击本地磁盘，在弹出的菜单中选择“联机”并分配盘符即可（**图18**）。如果在桌面操作系统下想要查看随身系统中的文件时，也可以使用上述同样的方法。

（2）开启休眠功能

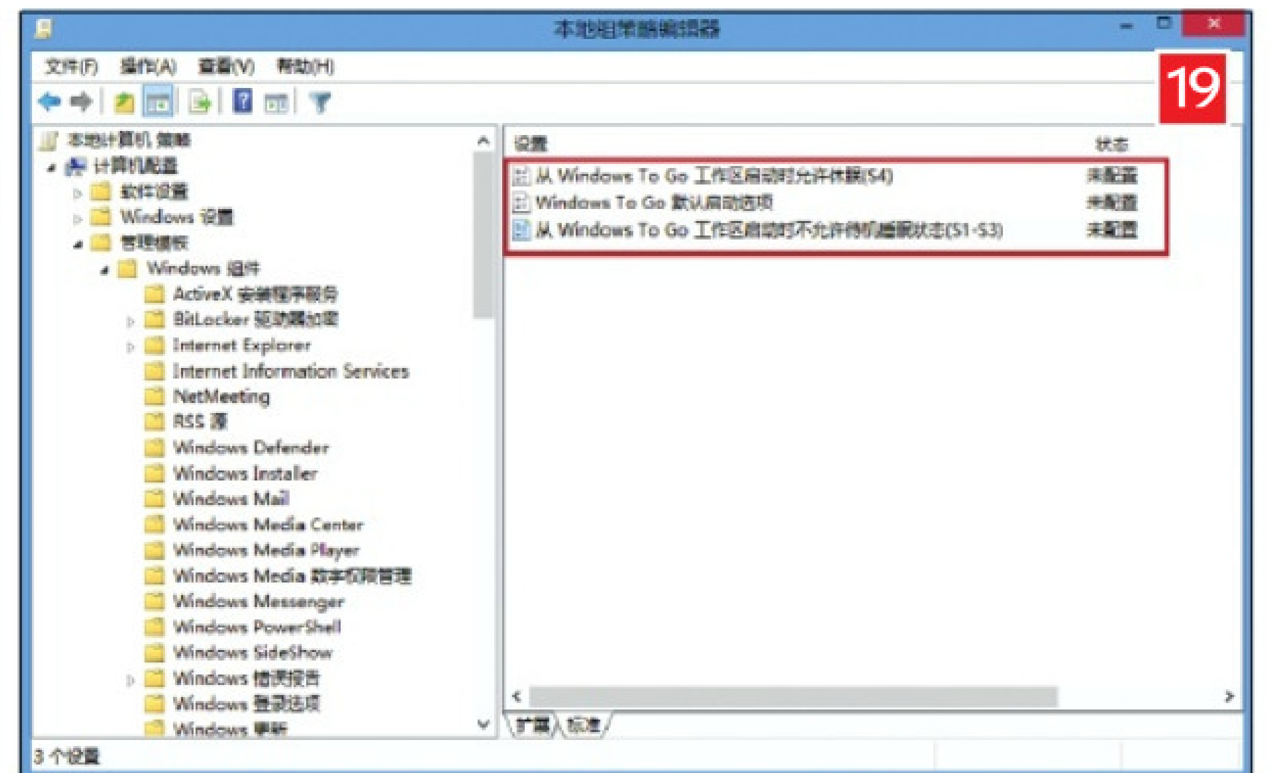
默认情况下，使用Windows To Go安装的随身Windows 8系统会禁用休眠功能，这是为确保Windows To Go工作区能够在不同的计算机之间方便迁移。否则当随身系统在休眠时切换到另外一台电脑，由于硬件配置不同的原因，很可能会造成启动失败。如果只是在固定的电脑上使用Windows To Go设备，可利用组策略重新启用休眠功能。方法为使用“Win＋R”组合键打开运行对话框，输入“gpedit.msc”回车打开本地组策略编辑器。依次展开“计算机配置→管理模板→Windows组件→便携操作系统”，在右边的选项中即可设置Windows To Go工作区的休眠、睡眠以及待机状态（**图19**）。

（3）系统激活与其它问题

Windows To Go的激活机制也是许多用户非常关注的问题，在已激活的Windows 8系统中制作出来的Windows To Go随身系统，会保持未激活状态，需要重新进行激活。正版用户对Windows To Go随身系统激活之后，可以在任何电脑上使用，但对于许多“非正常”的Windows 8用户，由于采用了其它激活方式，会发现已经激活的Windows To Go随身系统在切换到另一台电脑上时，又会变成未激活状态，只有采用KMS方式激活，才能在任意电脑



■启用本地硬盘



■启用Windows To Go休眠功能



■Windows To Go随身系统体验指数



■桌面版Windows 8系统体验指数

上使用。其实微软官方提供的Windows 8企业版包含90天试用期，用来制作Windows To Go随身系统是非常合适的，到期后重新制作即可，如果有长期需要，建议购买正版。

Windows To Go与桌面版Windows 8的另一项区别，就是Windows恢复环境不可用。如果需要恢复Windows To Go随身系统，只能采用Windows 8安装映像重新进行制作。另外，Windows To Go默认也无法使用应用商店，不过可以在组策略编辑器中的“计算机配置→管理模板→Windows组件”下找到“应用商店”相关项目，将“允许应用商店在Windows To Go工作区上安装应用”设置为“启用”即可。

如果你的Windows To Go随身系统已经到期且不想继续使用，很多人都会直接格式化磁盘了事，不过再次使用时就会发生盘符丢失的问题。难道Windows To Go工作区还没有彻底卸载干净吗？其实，这是由于使用Windows To Go向导制作随身系统盘时，程序为磁盘分区设置了一个“NODEFAULTDRIVELETTER”属性，从而导致Windows系统不会为其自动分配盘符。所以想要让盘符重现，仅仅格式化分区是不够的，必须将分区属性信息也清除掉。方法很简单，直接打开Windows系统中的管理工具，选择“存储→磁盘管理”，将U盘或移动硬盘上的所有分区删除，然后再次重建分区即可。

（4）Windows To Go的性能瓶颈

Windows To Go技术是将Windows 8系统安装在U盘或移动硬盘上，因此在硬件环境没有发生变化的情况下，最大的性能瓶颈就在于移动存储设备的读写速度。此次笔者使用的是USB 2.0移动硬盘进行测试，Windows体验指数的硬盘得分只有4.4（**图20**），而在桌面Windows 8系统中硬盘得分为6.8（**图21**），两者差距较大。如果使用USB 3.0标准的产品，在磁盘性能上就会有明显的改善。

形形色色的随身系统

Windows To Go开创了Windows随身系统的新时代，无疑会为移动办公与娱乐带来极大的便利。但是Windows 8随身系统对于某些用户来说，也有着诸多的缺憾，例如系统本身体积庞大、对硬件配置与存储设备的要求较高，此外还存在激活等麻烦。除了Windows 8随身系统以外，是否还有其它更多的选择呢？——花样繁多的Linux便携版本早就为用户提供了满足各种需求的完美解决方案！

1. GeeXboX打造随身影音系统

如果让Windows 8随身系统运行在某些古董机上，即使是再有耐性的用户

什么是XBMC?

XBMC是一款优秀的开源媒体中心软件，最初为Xbox设备开发。2003年，一些兴趣相投的程序员创建了这个项目，让它可以运行在Linux、OSX、Windows甚至Android系统（**图22**）。XBMC是一个非盈利的项目，由遍布世界各地的自愿者开发维护，已经有超过50名的软件开发人员为XBMC作出过贡献，还有超过100名翻译人员努力扩大它的应用范围，使它支持30余种语言。

作为一个标准的媒体中心软件，XBMC表现出色，因为它的开发目标就是要成为HTPC设备的最佳伴侣。它支持几乎所有摇控器，整合了华丽且功能强劲的皮肤引擎，XBMC自然成为客厅家庭影院系统的理想选择。



■运行在Galaxy Note上的XBMC，不过仍有许多Bug




■指定USB随身盘盘符



■选择要写入的GeeXboX光盘镜像

也会无法忍受。如果你只是想打造一个小型影音媒体随身系统，可在任意电脑上快速启动欣赏喜欢的电影和音乐的话，GeeXboX无疑是最好的选择。

GeeXboX是一套专门用来播放多媒体内容的Linux系统，并集成了功能强大的Mplayer播放器。系统本身非常小巧，体积仅有几十MB且完全免费，用户完全可以将它安装到U盘、SD卡甚至MMC卡上。目前开发者已推出最新版GeeXboX 3.0（http://www.geexbox.org/2012/09/18/geexbox-3-0/），整合了XBMC 11“Eden”，加入了期待已久的个人录像机（PVR）功能，允许用户欣赏和录制直播视频，并改进硬件兼容性、支持GPU加速。

（1）安装GeeXboX

下载GeeXboX 3.0光盘镜像后，可使用UltraISO或U盘启动工具将ISO文件安装到U盘上。下面笔者将使用“超级U盘启动制作工具”来制作GeeXboX随身影音媒体播放平台。

在软件主界面选择“U盘启动”功能页，在“默认模式”中指定移动设备的盘符（**图23**）。然后切换到“ISO模式”，在下方指定GeeXboX 3.0镜像文件路径，之后点击“一键制作启动U盘”按钮（**图24**）。在弹出的“写入硬盘镜像”对话框中，可对启动方式进行设置，一般使用“USB-HDD+”就会获得比较好的兼容效果（**图25**）。另外，也可以设置是否隐藏启动分区，如果需要最好选择“高端隐藏”方式。设置完毕后点击“格式化”按钮，最后再点击“写入”，即可将GeeXboX安装到指定的U盘或移动硬盘上。

（2）媒体播放系统设置

成功安装GeeXboX随身系统之后，就可以在任意电脑上引导使用，在主界面选择第1项“Start GeeXboX”，即可进入GeeXboX影音媒体播放中心（**图26**）。由于是纯Linux系统，因此启动速度非常快，10秒左右即可进入媒体播放平台。



■将GeeXboX安装到U盘



■GeeXboX随身系统引导界面



■GeeXboX系统界面



■设置中文语言一定得修改皮肤字体才能避免乱码



■安装功能组件ZIP包

进入系统后可以看到桌面上的几个功能菜单，包括天气、图片、视频、音乐和软件等（图27）。如果不习惯英文界面，可以依次点击“SYSTEM→Settings→Apperance→International”，将“Language”项目设置为“Chinese（Simple）”即可。如果某些文字出现乱码，可重启系统之后点击“SYSTEM→Settings→Apperance→Skin”，将“Skin Font”设置为“Arial Based”（图28），再调整语言为中文。另外，在“系统设置”中还可以对系统皮肤、屏幕分辨率、登陆用户账号等进行进一步设置。

（3）安装扩展功能

初始配置下的GeeXboX就可以直接播放本地音乐和视频文件，如果想欣赏网络媒体资源的话，则需要先安装中文扩展功能组件，否则只能观看内置的国外视频媒体频道。重启系统进入GeeXboX后，点击桌面上的“系统设置→扩展功能”，选择“从ZIP文件安装”（图29），点击“根文件系统→mnt”，然后指定扩展组件路径，即可完成安装。如果是在局域网中的其他电脑上下载了扩展组件包，则可以创建一个无密码的共享文件夹，并让两台设备处于同一网段下，此时在GeeXboX系统中选择“Windows网络SMB”（图30），即可浏览该共享文件夹中的扩展组件进行安装。

返回到前面的扩展功能页，点击“获取扩展功能”会显示全部已安装的功能组件（图31）。点击“Chinese Add-on Respository”并选择“视频扩展功能”，就可以看到国内很多知名的视频网站（图32），使用时点击右边的开启按钮即可。其它功能的组件也可以用同样的方法进行安装，GeeXboX的强大之处就在于可通过添加个性化组件进行定制，实现各种丰富的功能。

（4）观看视频

在GeeXboX主界面中点击“视频”开展开播放菜单，可选择“文件”方式播放本地视频内容，或使用“扩展功能”收看各种在线视频（下页图33），目前已支持迅雷看看、优酷、PPS网络电视、土豆、奇艺、酷6、乐视网等国内流行的网络视频，以及酷我音乐盒、百度电台、巨鲸音乐网、音悦台MV等音乐网站。开启相应功能的组件后，点击进入即可收看相应的网络内容（下页图34）。

GeeXboX小巧又强大，丰富的媒体影音功能组件可以帮助我们打造一个强悍的随身影音播放便携平台。特别是GeeXboX还支持iPhone和Android手机遥控，让你坐在沙发上就可以点播自己喜欢的音乐视频，或者使用键盘快捷键一样可以快速完成各种控制操作，非常方便（下页图35）。

2. Live-USB Linux：办公娱乐随身带

GeeXboX在影音播放方面非常强大，但对于办公、学习等环境就力不从心了。其实GeeXboX本身只是一个经过定制的Linux发行版，很多流行的Linux都有自己的LiveCD/Live-USB随身版本，可安装到光盘或U盘上。这些Live-USB的Linux，大多只有几十或上百MB的容量，体积小巧但却拥有一套完整的Linux系统，可实现上网冲浪、办公、在线聊天、娱乐、软件开发都各种需要。例如比较有名的有Tiny Core Linux、Slitaz Linux、Damn Small Linux、Puppy Linux和Slax Linux等。这里我们以国内比较流行的Puppy Linux为例进行介绍。

Puppy Linux又被国内的爱好者亲切地称为“芭比”，目前官方的最新



■选择从本地或网络共享安装ZIP扩展组件包

■查看“Chinese Add-on Respository”组件

■丰富的在线影音视频资源



■可播放本地或网络视频

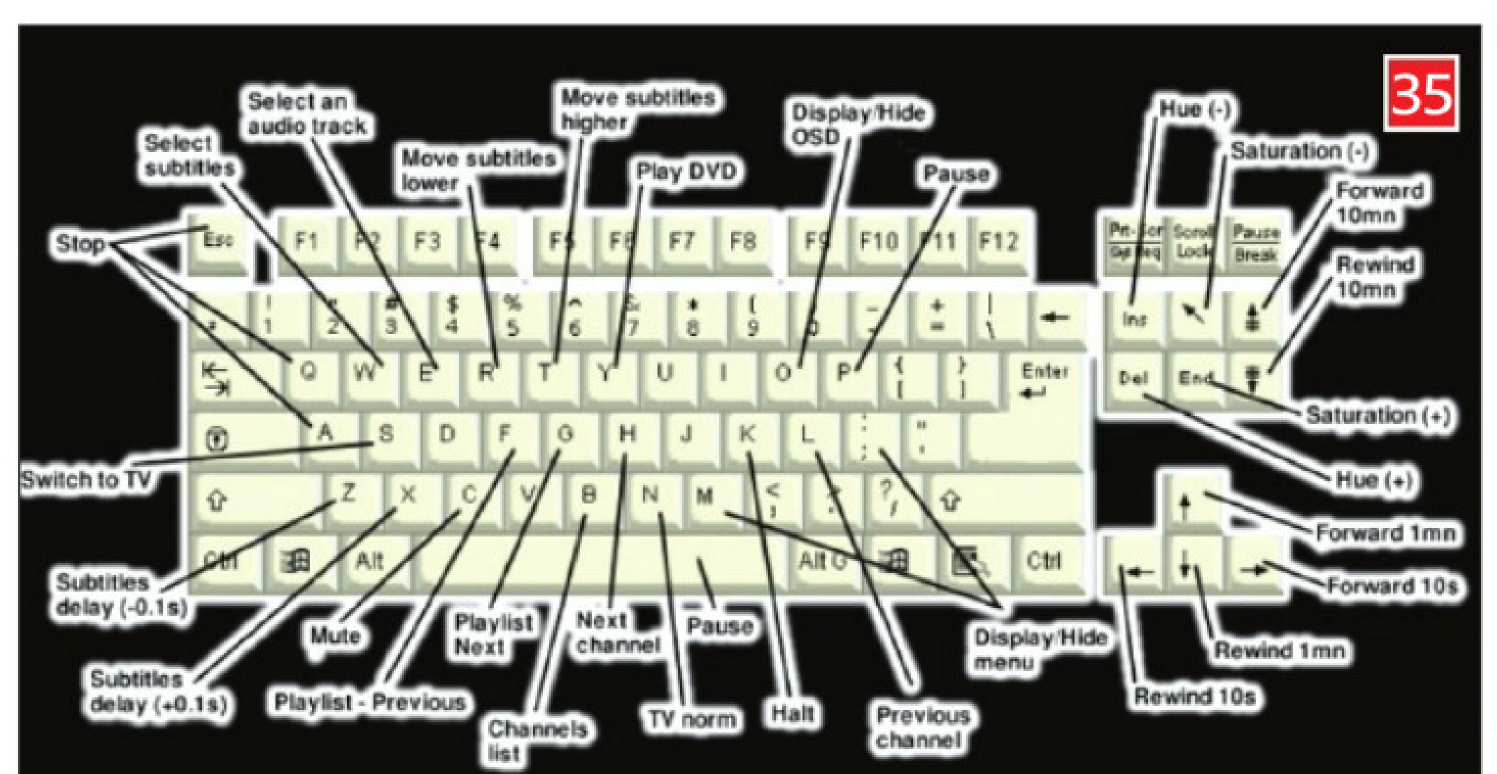


■播放在线网络视频

版本是Precise Puppy v5.4.3（http://www.puppylinux.com/download/index.html）。完整版本的ISO镜像文件大约有165MB，网上也有其它版本的汉化定制版，比较好用的有“骄阳Precise Puppy 5.4.3汉化集成定制版”，该版本集成了各种常用的中文软件，比较适合于国内用户（**图36**）。

Puppy Linux的安装方法与GeeXboX类似，也可使用“超级U盘启动制作工具”等软件直接安装到U盘上或刻录成随身光盘。第一次启动时会要求进行国家地区、显示、网络等快速设置（**图37**）。因为许多用户对Linux并不太熟悉，为了避免某些软件不能正常工作，可选择不开启防火墙。

Puppy Linux中文集成版已经自带了各种显卡、描扫仪、打印机、数码相机等丰富的硬件驱动，因此不必自行上网搜索。整个系统非常小巧，运行在硬件配置较低的老电脑上也非常流畅。Puppy Linux集成了各种系统工具、网络软件、办公应用、影音娱乐、五笔/拼音输入法等常用的软件（**图38**），尤其是包含了一套完整的办公环境，可进行文字图像编辑、表格处理等。需要提醒的是，使用内置的“Abiword”软件对WORD文档进行编辑，有可能会造成某些原有格式的丢失，最好还是单独安装“永中Office”套件来解决。P



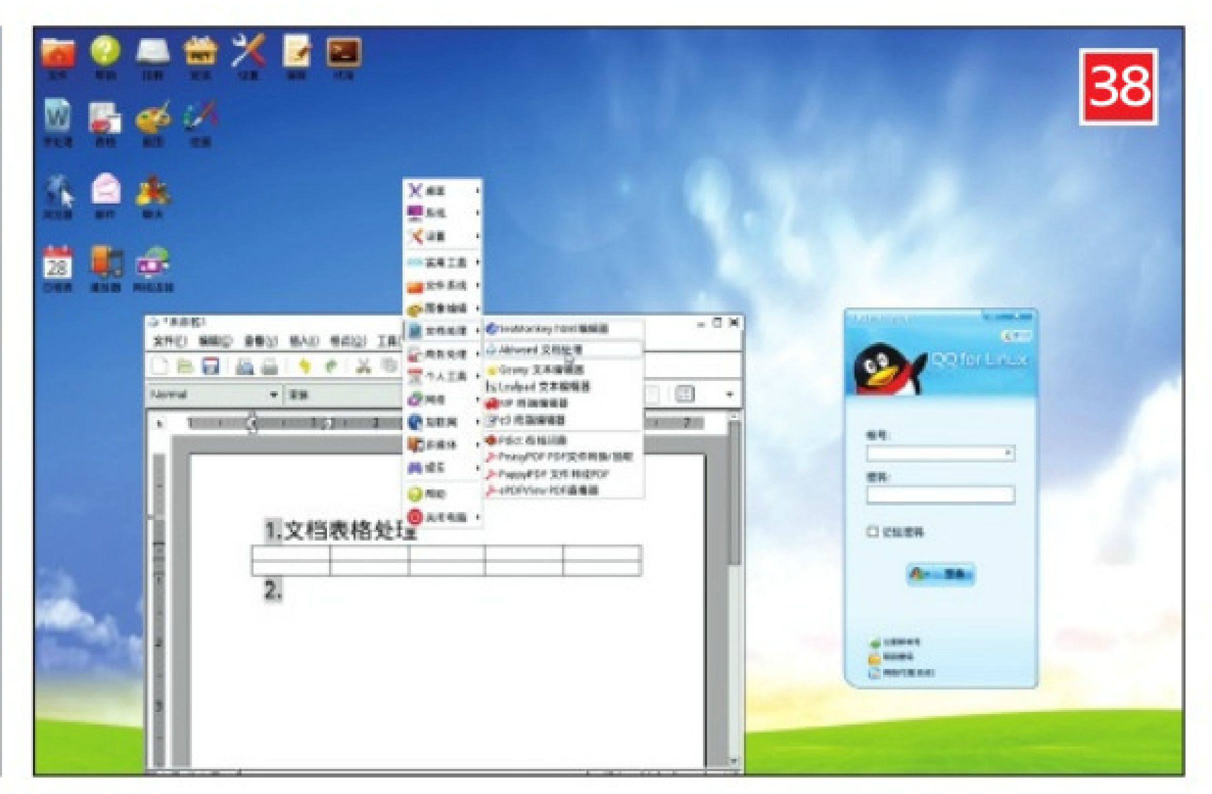
■GeeXboX快捷键示意图



■小巧的芭比Linux随身系统



■对Puppy Linux进行快速设置



■Puppy Linux中已经集成了非常全面的软件应用

虚拟系统随身走
主流虚拟化技术



Windows 8首次内置了强大的Hyper-V虚拟化技术，让微软Windows系统能够与流行的VMware等虚拟机软件血战到底，为普通用户提供了又一种虚拟化的随身系统解决方案。

■贵州 萧箫

Hyper-V打造高效虚拟随身系统

Windows 8系统中一项非常重要的新功能，就是内置了重量级的虚拟化组件Hyper-V。与普通虚拟机软件所不同的是，Hyper-V拥有的特殊架构可以让虚拟机直接使用实体主机的硬件资源，大大提高了虚拟系统的运行效能，让虚拟机也能具备强大的数据处理能力。利用Windows 8这一新特性，普通用户就可以轻松创建虚拟系统，使用各种常用的Windows与Linux平台，当然也可以将虚拟机安装在移动存储设备上，打造可随身携带的虚拟系统。

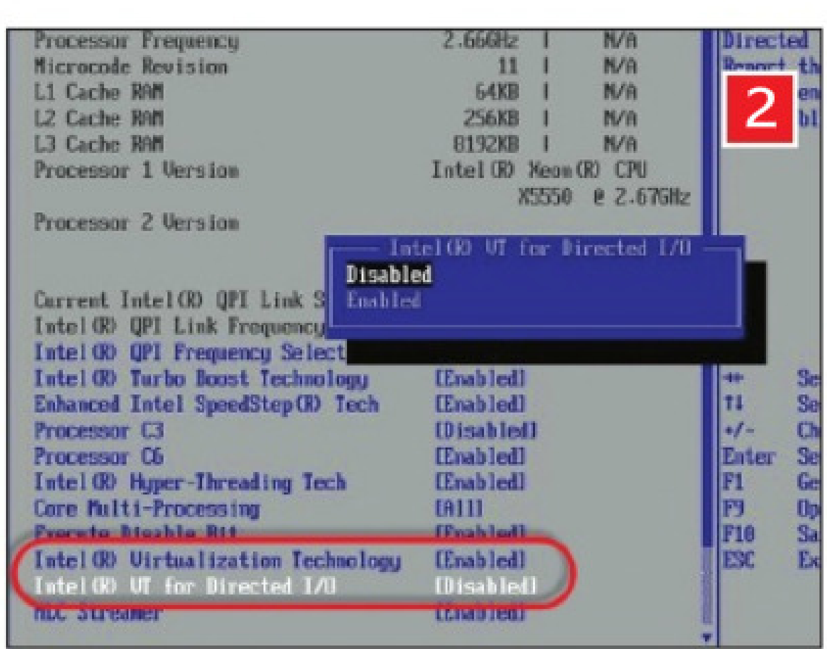
1. 启用Windows 8中的Hyper-V功能

在使用Hyper-V之前，首先需要确定当前电脑的硬件配置是否支持Hyper-V功能。笔者推荐使用一款叫做“SecurAble”的小工具，能检测电脑的CPU是否支持硬件级虚拟模式。如果测试结果分别为“64、YES、YES”（图1），则表明该电脑可以正常启用Hyper-V。

如果最后一项“Hardware Virtualization”显示为“NO”，则说明该CPU不支持虚拟化或未开启虚拟化技术。可使用硬件检测软件查看电脑CPU的具体型号并上网查询具体参数，如果是Intel处理器，则必须带有VT-X虚拟化技术；如果是AMD处理器，则必须带有AMD-V技术。此外还可以进入BIOS设置中，查看是否开启了CPU的虚拟化功能。以Intel处理器为例，进入BIOS中的“Advanced”项目，将CPU选项中的“Intel(R) Virtual Technology”和“Intel(R) VT for Directed I/O”状态设置都设置为“Enable”即可（图2）。



■使用Hyper-V之前一定要用SecurAble检测一下



■开启CPU虚拟化技术支持



■开启Hyper-V功能



■开始屏幕中的Hyper-V图标

提示

如果“Windows功能”中Hyper-V复选框显示为灰色，并提示“无法安装Hyper-V，该固件中的虚拟化支持被禁用”，则说明未成功开启BIOS中的CPU虚拟化支持。

在硬件环境准备妥当后，进入Windows 8中的“控制面板”，选择“程序和功能”并点击左面的“启用或关闭Windows功能”。在“Windows功能”对话框中选定列表中的“Hyper-V”选项，点击“确定”按钮后（**图3**），系统将自动安装Hyper-V组件。安装结束后需要重启系统，成功后便可在开始屏幕中看到Hyper-V的相关应用图标（**图4**）。

2. 创建本地Hyper-V虚拟机

运行“Hyper-V管理器”之后可以在左侧看到以当前计算机名命名的Hyper-V服务器，选中本地服务器后点击右侧“操作”功能中的“新建→虚拟机”命令（**图5**），打开“新建虚拟机向导”。该向导可以帮助用户轻松创建本地虚拟机，可自定义虚拟机名称、存储位置、分配内存大小、虚拟网卡和网络配置、虚拟硬盘、安装选项等。

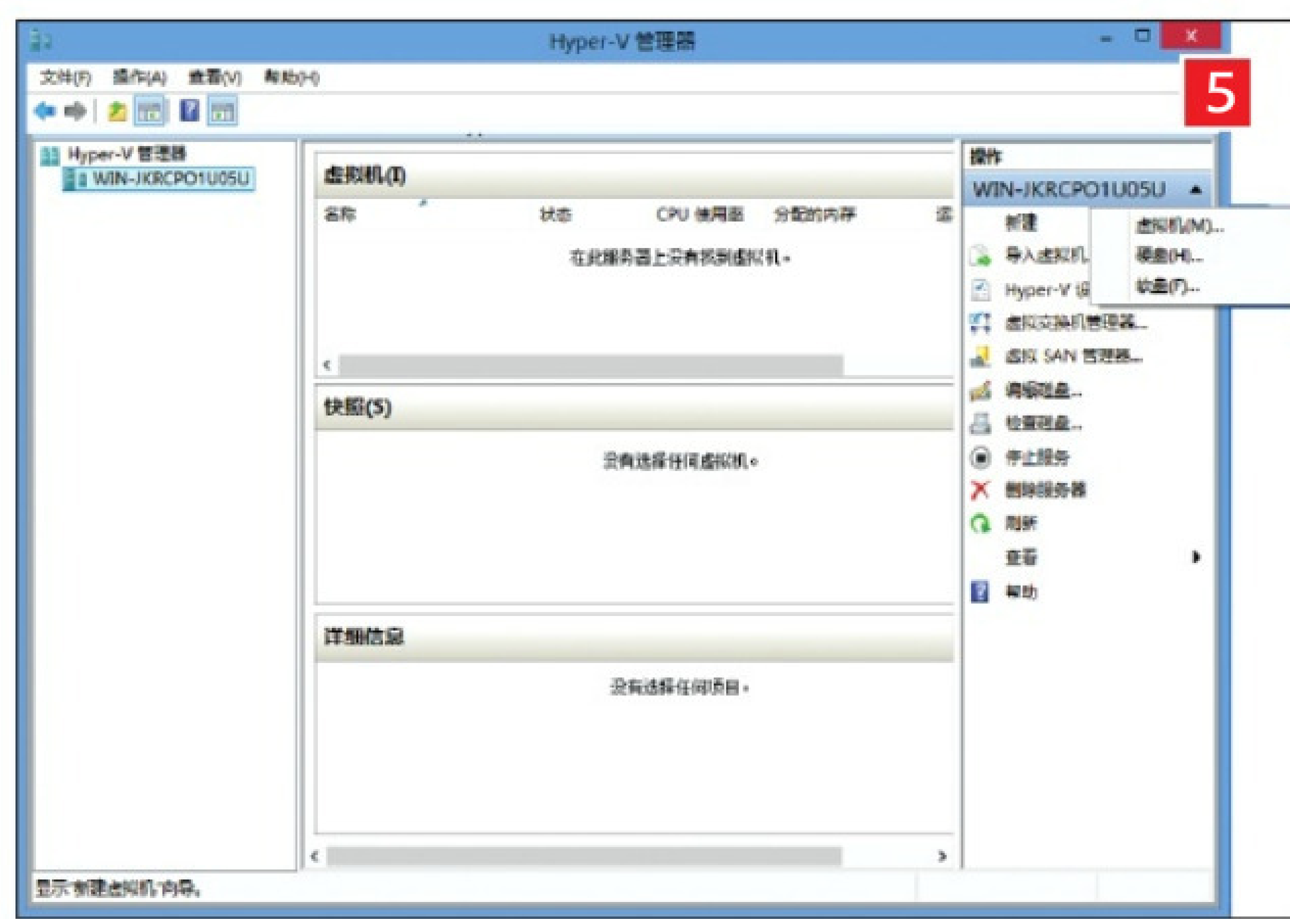
在设置内存时可以勾选“为此虚拟机使用动态内存”选项（**图6**），这样程序就可以自动根据宿主主机的内存空闲大小，自主分配给虚拟机合适的内存容量，避免虚拟机占用过多内存而导致物理主机响应缓慢。在“安装选项”中要选择“从引导CD/DVD-ROM安全操作系统”选项（**下页图7**），之后就可使用光盘或指定ISO镜像文件安装虚拟操作系统。全部配置完毕后点击“完成”按钮，即成功创建一个Hyper-V虚拟机（**下页图8**）。

3. 安装与配置Windows 8随身系统

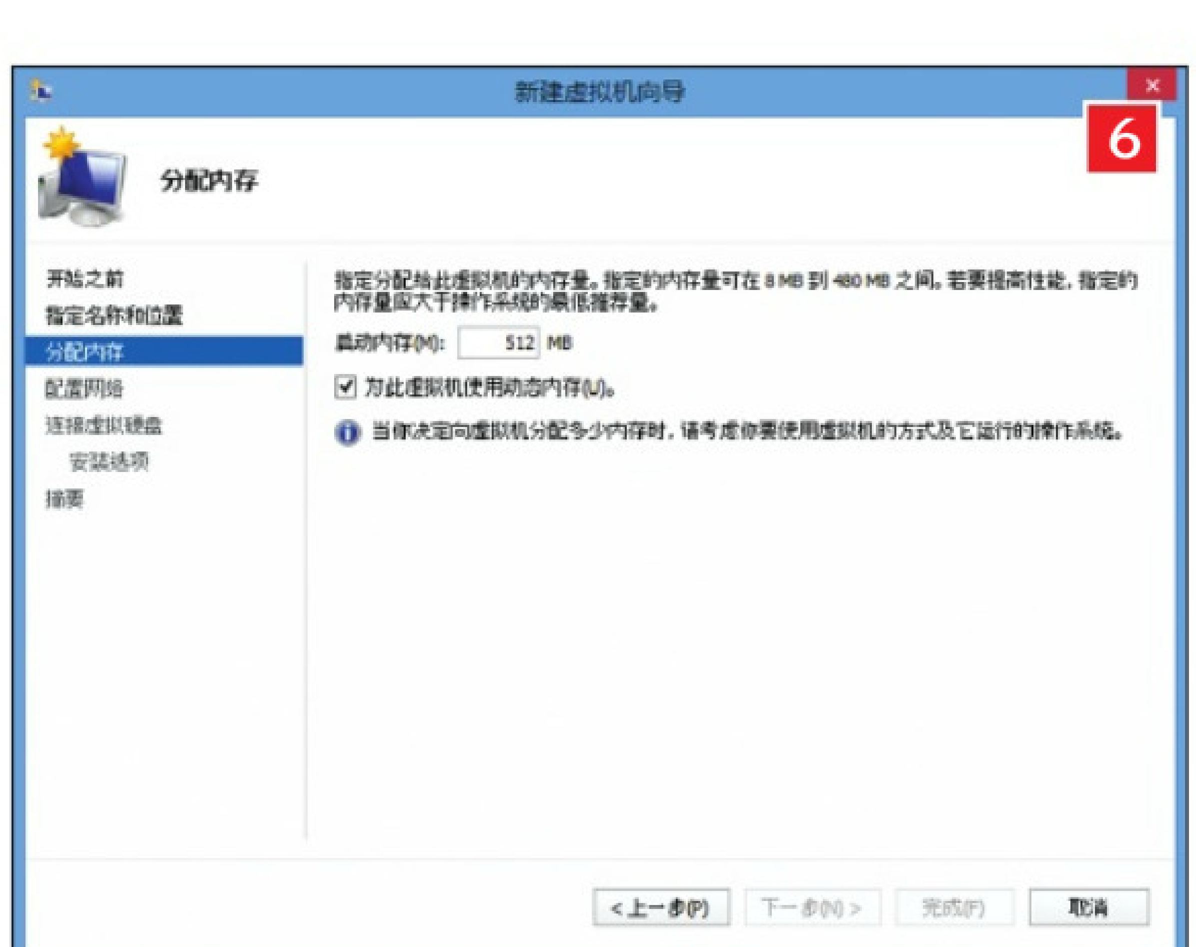
全新的Hyper-V 3.0目前已经支持大多数Windows操作系统以及CentOS、Redhat等Linux环境，下面笔者就以Windows 8为例来制作个人虚拟随身系统。

选择刚才创建的虚拟机并点击右侧的“启动”按钮，之后程序会按照先前的设定安装Windows 8（**下页图9**）。如果此时需要在虚拟机以外进行其他操作，可使用键盘组合键“Ctrl+Alt+←”来释放鼠标。安装完毕后点击虚拟机运行窗口中的“操作”，选择“插入集成服务安装包”来增强虚拟机的用户体验，之后就可以非常方便地在虚拟机与宿主主机之间切换鼠标以及进行各种文件操作。此外，还可以使用“快照”功能为Hyper-V虚拟机创建多个还原点，在关机状态下也可任意修改虚拟机的硬件设备。

虚拟机配置完毕后，就可以将该系统导出到U盘或移动硬盘上。在Hyper-V管理器中选择刚才新建的Windows 8虚拟系统，点击右侧“导出”按钮，之后指定移动存储设备的路径（**下页图10**），仅需两步即可成功



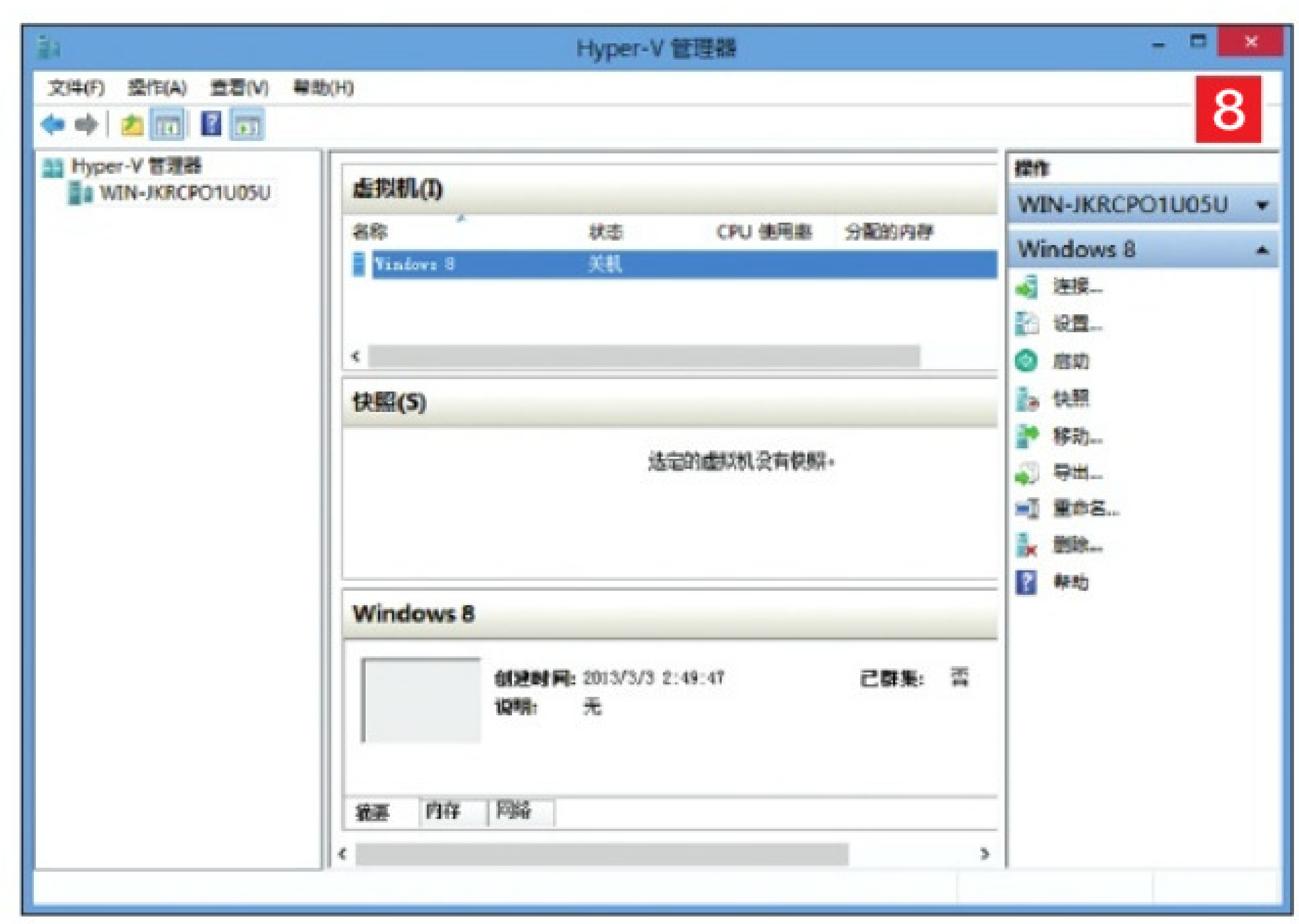
■运行虚拟机创建向导



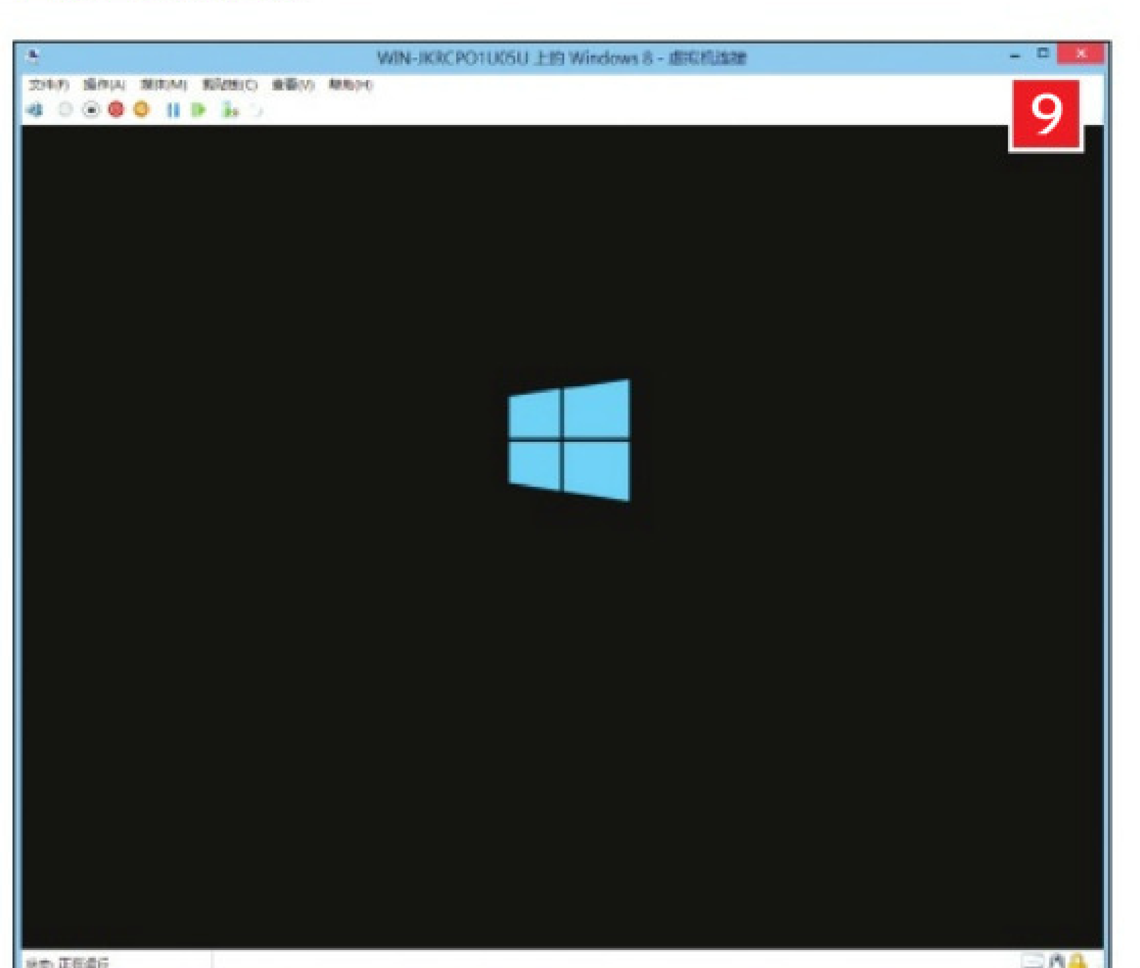
■设置虚拟机使用动态内存



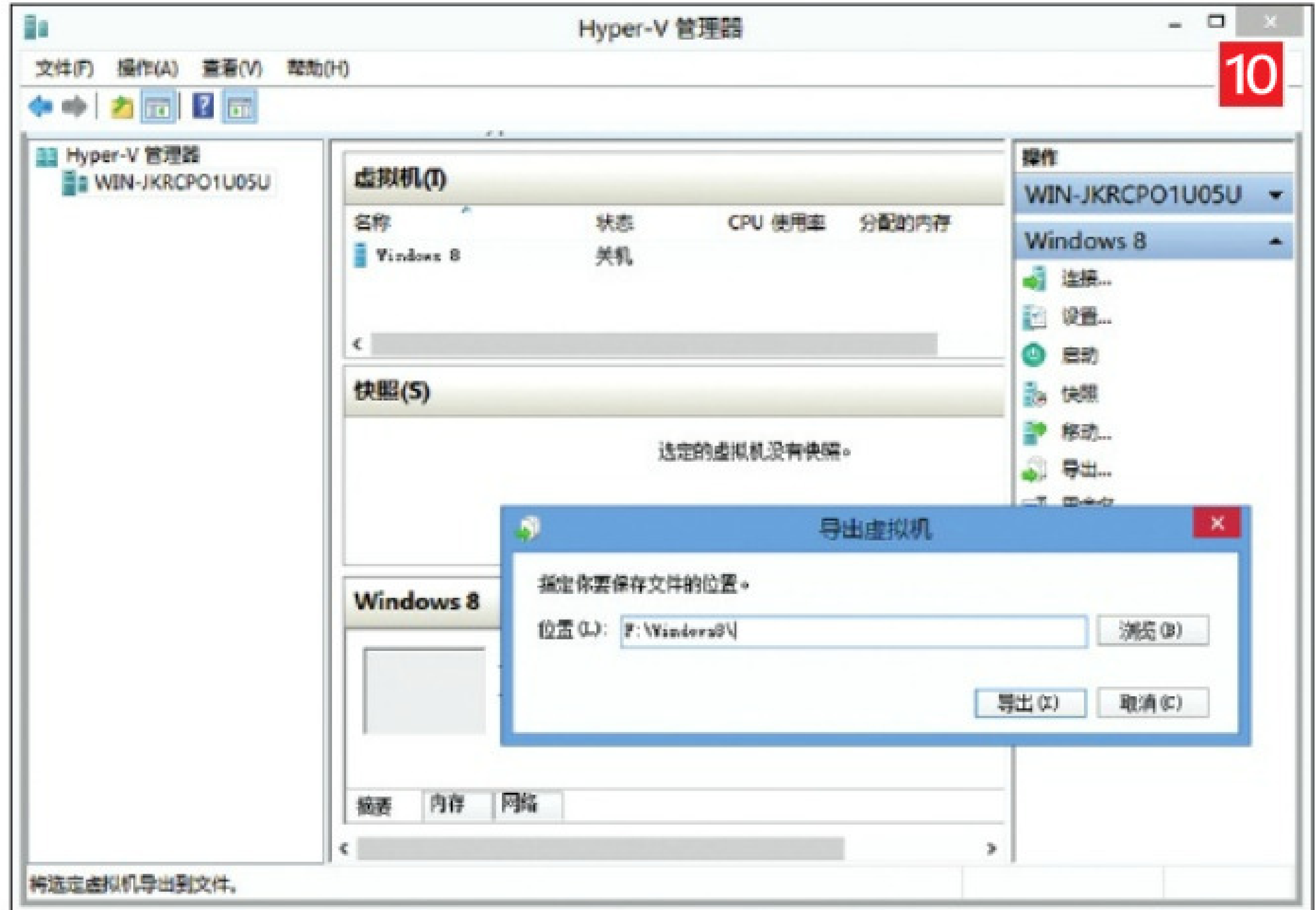
■设置安装选项



■成功创建Hyper-V虚拟机



■在虚拟机中引导安装Windows 8



■导出Windows 8虚拟机系统到随身盘

提示

由于Hyper-V目前仍不支持USB设备，所以想要在Hyper-V部署的虚拟机环境中使用加密狗、智能卡或网上银行U盾，就需要费一番周折。可以采用变通的方式将USB设备作为独立的存储设备附加到虚拟机中，或者使用“USB Over Network”等软件通过网络共享数据，具体操作方法可利用搜索引擎学习。

创建Windows 8随身系统。日后想要在其他电脑上运行此随身系统，只需将随身盘插入电脑并运行Hyper-V管理器，使用“导入”功能导入Windows 8虚拟机，启动后就可以在这台电脑上对虚拟系统进行各种操作。

VMware打造易用虚拟随身系统

VMware（Virtual Machine ware）是一家非常知名的“虚拟PC”软件公司，为普通用户以及企业提供一整套服务器、桌面虚拟化解决方案，该公司旗下的VMware系列产品可以在一台物理计算机上模拟多台DOS、Windows、Linux、Mac操作系统，并且可以在虚拟机上运行各种应用软件。VMware将物理计算机上的一部分硬盘和内存划分出若干部分供每台虚拟机使用，它们各自拥有独立的硬件配置，并且可以将几个虚拟系统根据需要搭建成复杂网络。

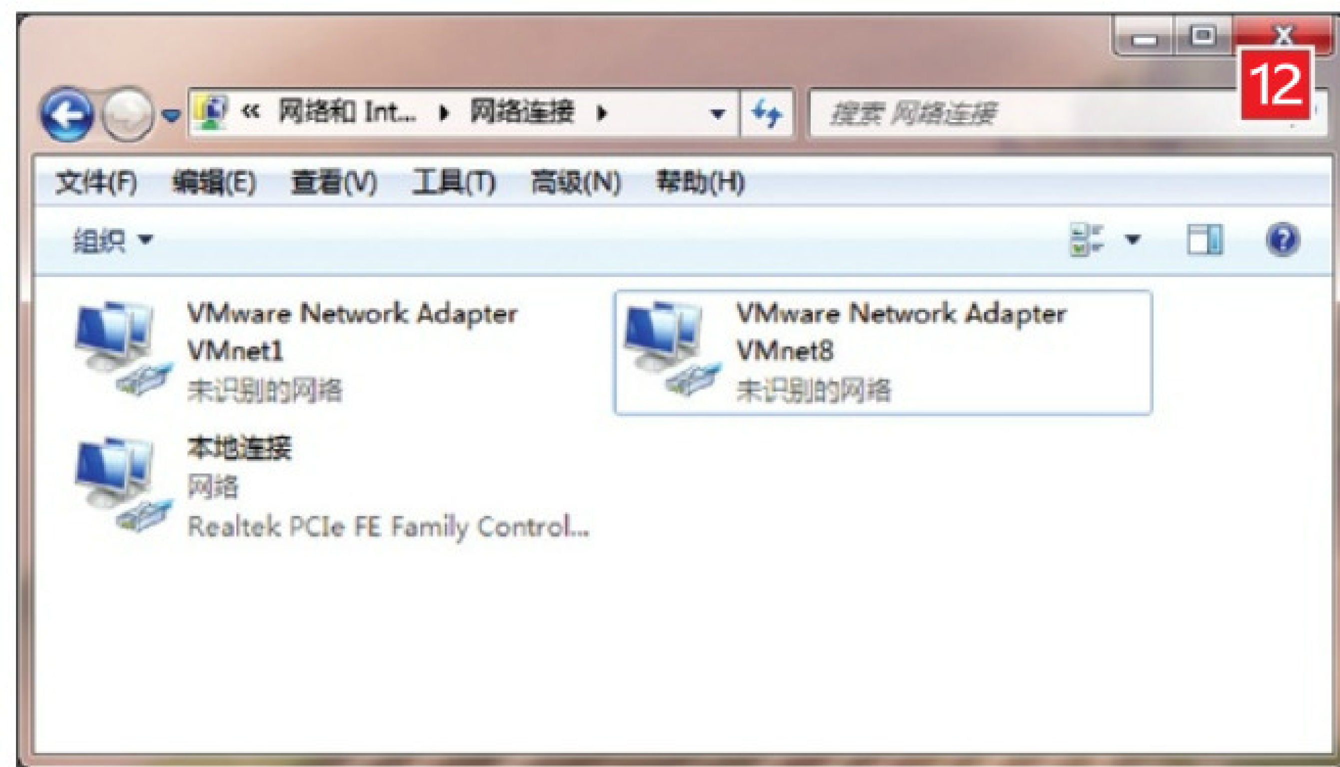
VMware创建的虚拟系统（即“虚拟机”）与真实的物理主机系统（即“宿主机”）互不影响，虚拟机中运行的系统崩溃之后不会牵连宿主系统，而且在虚拟机中运行的软件也不会在宿主机中留下任何痕迹。如果宿主机重新安装了操作系统，那么原来的虚拟机依然可以导入并正常运行，因此可以利用这个特点，将VMware创建的虚拟机导入到移动存储设备中随身携带，在其它任意电脑上运行且不留任何痕迹。

1. VMware硬件需求

适合普通用户使用的VMware工作站的最新版本为VMware Workstation 9，该版本为Windows 8系统提供了全面的性能提升与优化，支持USB 3.0设



■VMware Workstation 9软件界面



■VMware虚拟网卡设备

备，并增加了虚拟性能计数器、磁盘清理以及远程处理等功能。由于VMware的原理是将宿主机的一部分硬件划分给虚拟机使用，因此软件对宿主机的硬件环境要求较高，尤其是对内存大小的要求更为严格。如果在WinXP系统中运行WinXP虚拟机，2GB内存已经足够；如果在WinXP系统中运行Win7虚拟机，那么2GB内存只能勉强使用；如果在Win7系统中运行Windows 7/8虚拟机，则至少需要在64位系统下安装4GB以上的内存才能流畅运行。

2. 安装与配置VMware工作环境

VMware Workstation的安装比较简单，原版只有英文界面，可从网上下载中文语言汉化包。安装完成后，重新启动计算机就可以使用（图11）。打开“设备管理器”，可以发现软件新安装了两块名为“VMware Virtual Ethernet Adapter VMnet1”和“VMware Virtual Ethernet Adapter VMnet8”的虚拟网卡（图12），如果想要让虚拟机连接互联网，则还需要进行简单的网络设置。点击软件主界面中的“虚拟网络编辑器”，选择网卡设备VMnet0并将下方的网卡类型修改为“桥接”，“已连接到”选项改为“自动”（图13）。确定后虚拟机就可以直接使用物理网卡连接到外部网络，正常访问互联网。

3. 绿色安装VMware Workstation

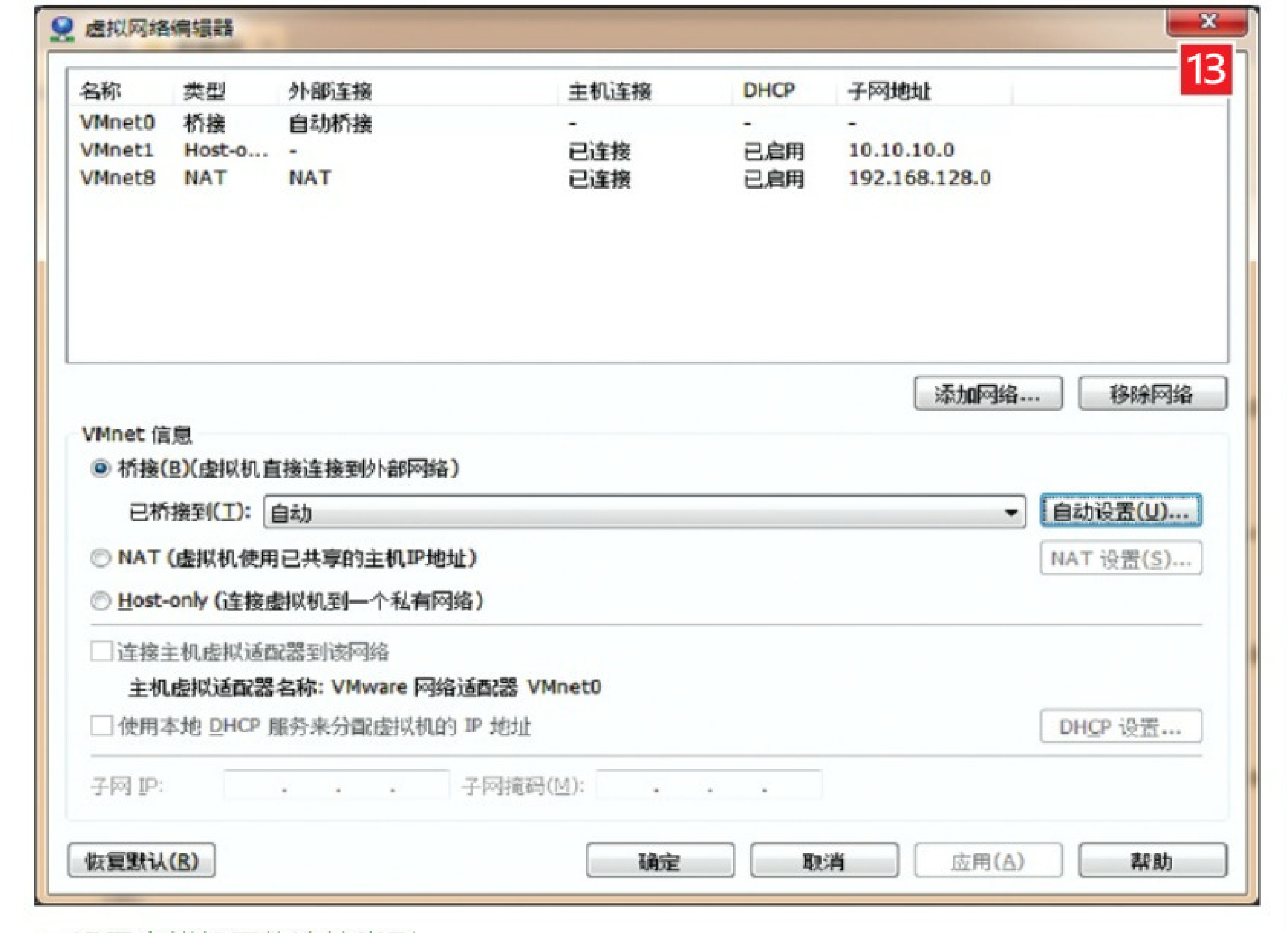
上面所讲的是用正常方式安装与配置VMware Workstation工作环境，但用户携带的随身系统在其他电脑上使用时，很多情况下都不方便在别人的电脑上安装VMware软件。好在网上有很多绿色汉化精简版本的VMware Workstation软件，可将它与虚拟系统一起保存在U盘中，需要时绿化安装一下，使用完以后再进行卸载，真正做到随身便携且不留痕迹！

绿色版VMware Workstation的安装过程很简单，通常只需运行“VMware.cmd”之类的批处理程序，即可自动修改注册表、复制文件和创建服务。如果这台电脑安装了杀毒软件或HIPS主动防御软件，则可能会弹出拦截提示窗口，选择允许即可。在安装VMware相关服务时，可输入数字键0自动安装所有服务，不过对于便携系统来说，只需开启USB支持和网络服务即可（下页图14～图16）。

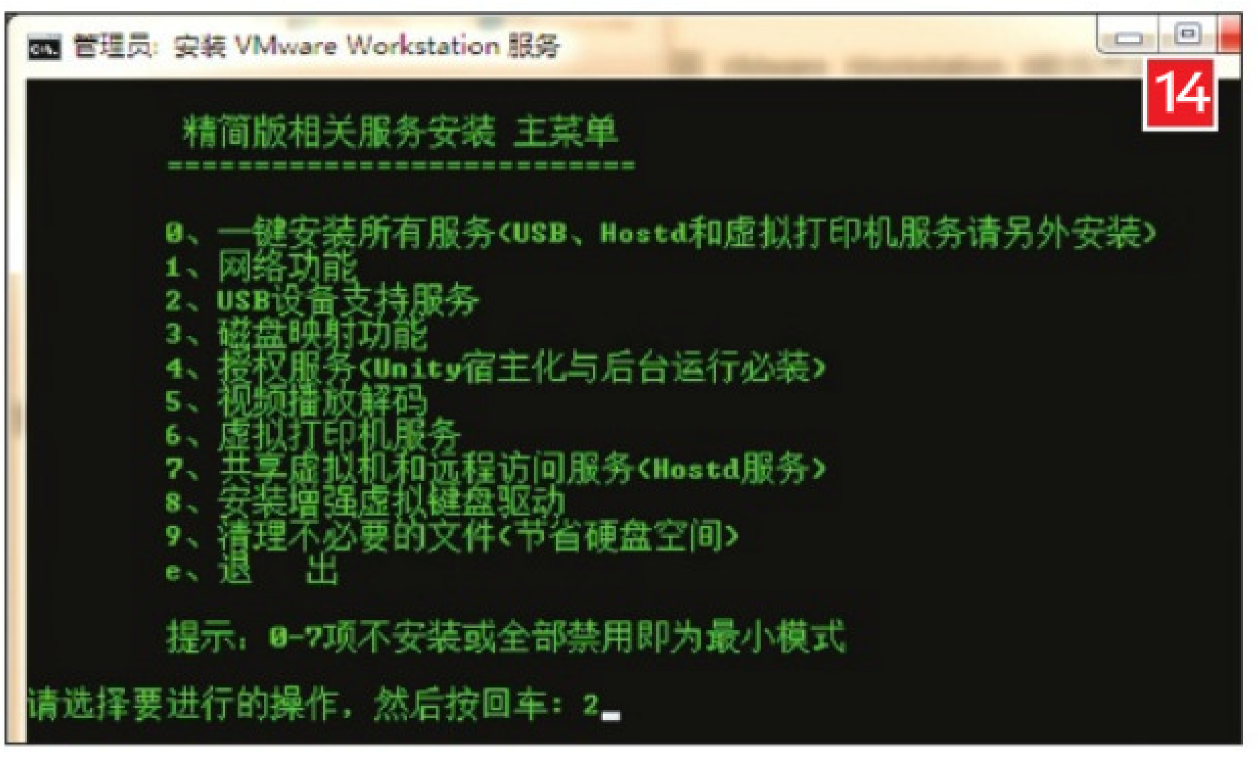
4. 创建虚拟机系统

准备好VMware Workstation的软件环境之后，就可以创建虚拟机系统，下面笔者以安装Windows 8虚拟机为例进行介绍。在软件主界面中点击“新建虚拟机”按钮，会弹出“新建虚拟机向导”。首先选择虚拟机的类型（下页图17），默认推荐使用“标准”方式，此模式包括了常用的显卡、声卡、网卡等硬件配置，如果需要调节更加细致的虚拟机硬件，可使用“自定义”方式。笔者此处采用默认的标准方式。

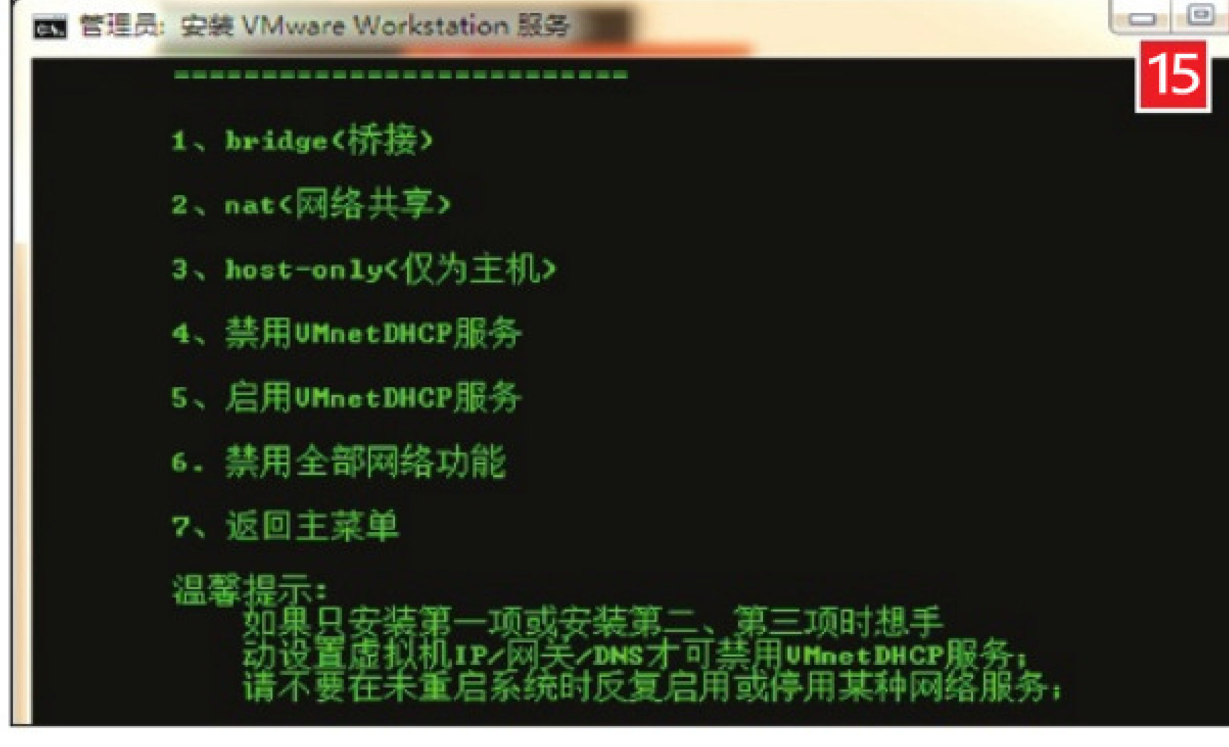
点击“下一步”会让用户选择安装操作系统的方式，如果拥有Windows 8安



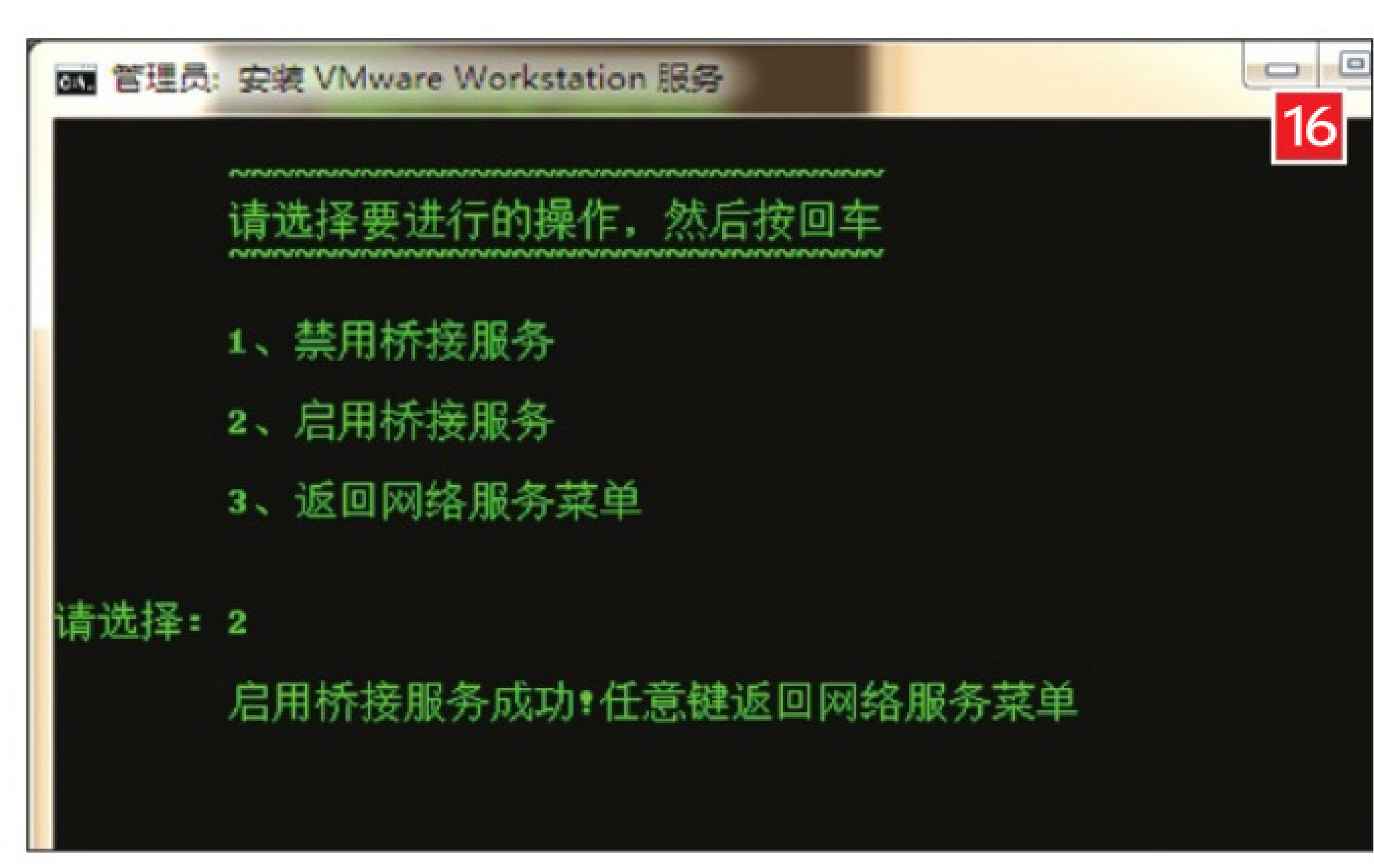
■设置虚拟机网络连接类型



■所有VMware服务



■选择网络类型为桥接方式



■选择“启用桥接服务”

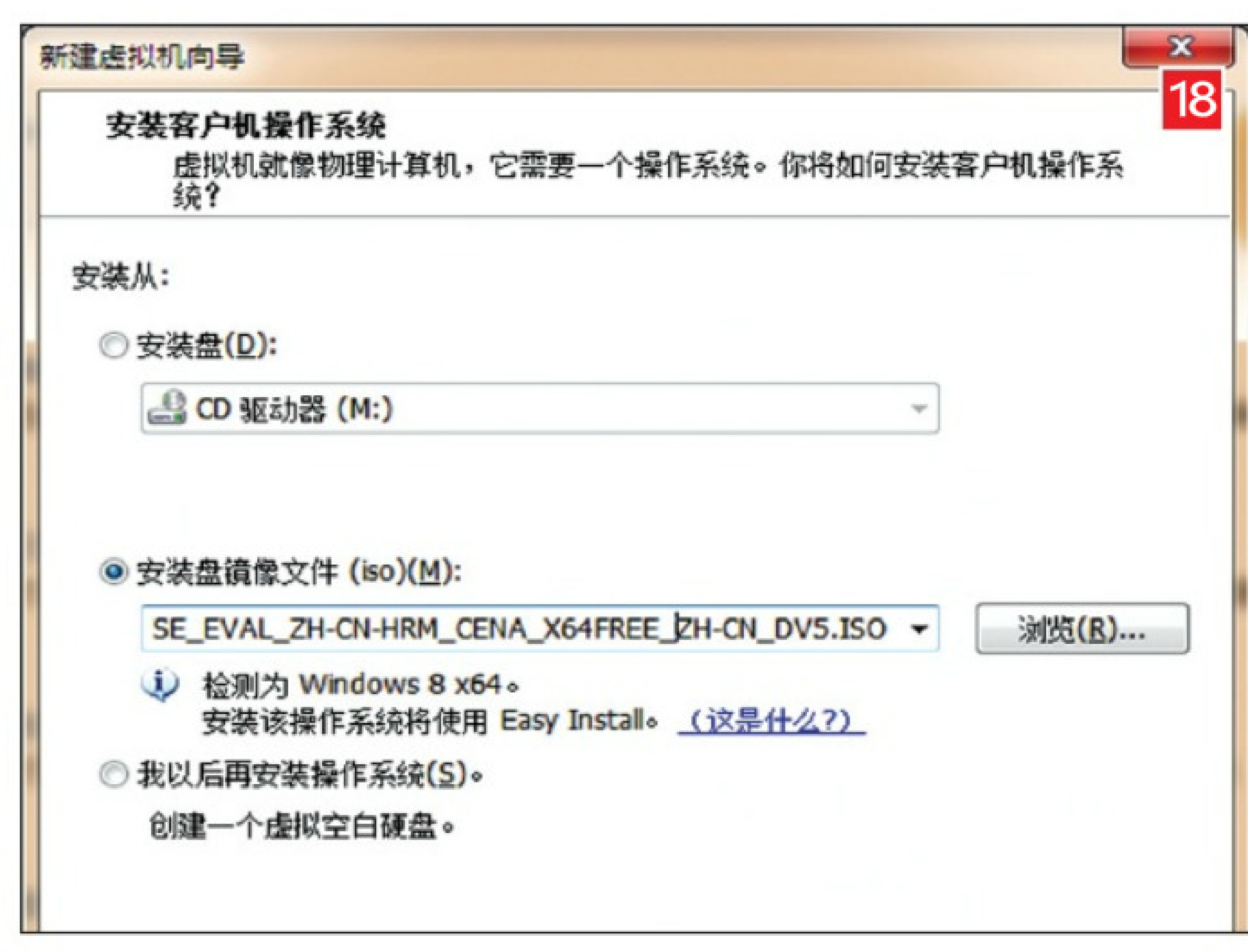


■使用标准方式创建虚拟机

装光盘的话，可选择第一项“安装盘”并指定物理光驱的盘符。如果已经下载了Windows 8光盘镜像文件，则选择第二项并指定ISO文件的路径即可（**图18**）。

点击“下一步”输入正版Windows 8安装密钥，并可以提前设置管理员的账户密码（**图19**），不过为了防止在安装过程中出现错误，建议直接跳过此步骤。之后向导要求使用者为虚拟机命名并指定虚拟机文件的存储路径，此时可以在U盘或移动硬盘中新建文件夹，用于存放虚拟机相关文件（**下页图20**）。需要注意的是，由于Windows 8系统体积较大，而且日后还要在虚拟系统中安装各种软件，因此要保证随身盘上有足够的剩余空间。

点击“下一步”设定Windows 8虚拟系统的最大磁盘空间，默认推荐



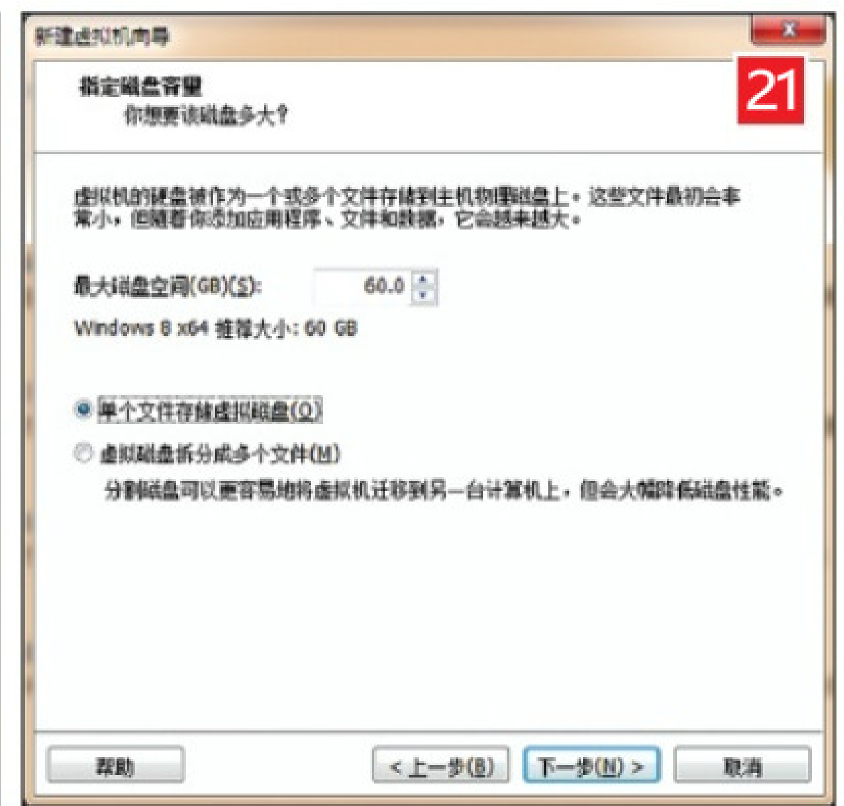
■选择从光盘镜像安装Windows 8



■使用Easy Install自动化安装Windows 8



■设置虚拟机文件存放路径



■使用标准方式创建虚拟机



■正式创建之前可浏览之前所有配置参数

60GB（**图21**），可根据需要再进行调整。如果以后不会安装大量大型软件的话，25GB也足够使用。即使现在分配的空间吃紧，以后也可以再为虚拟机添加新硬盘来获得额外空间。另外，最好选择“单个文件存储虚拟磁盘”方式，这样虚拟系统运行的效率会比较高，此时应确认随身盘的文件系统为NTFS格式，否则会受到单文件4GB最大体积的限制。

“标准”方式会为该虚拟机分配1024MB内存和NAT网络连接模式，并提供虚拟USB、打印机等支持。如果想要对硬件配置进行修改，可点击“定制硬件”按钮进行调整（**图22**）。最后点击“完成”，即可成功创建Windows 8虚拟机（**图23**）。

5. 为虚拟机安装Windows 8系统

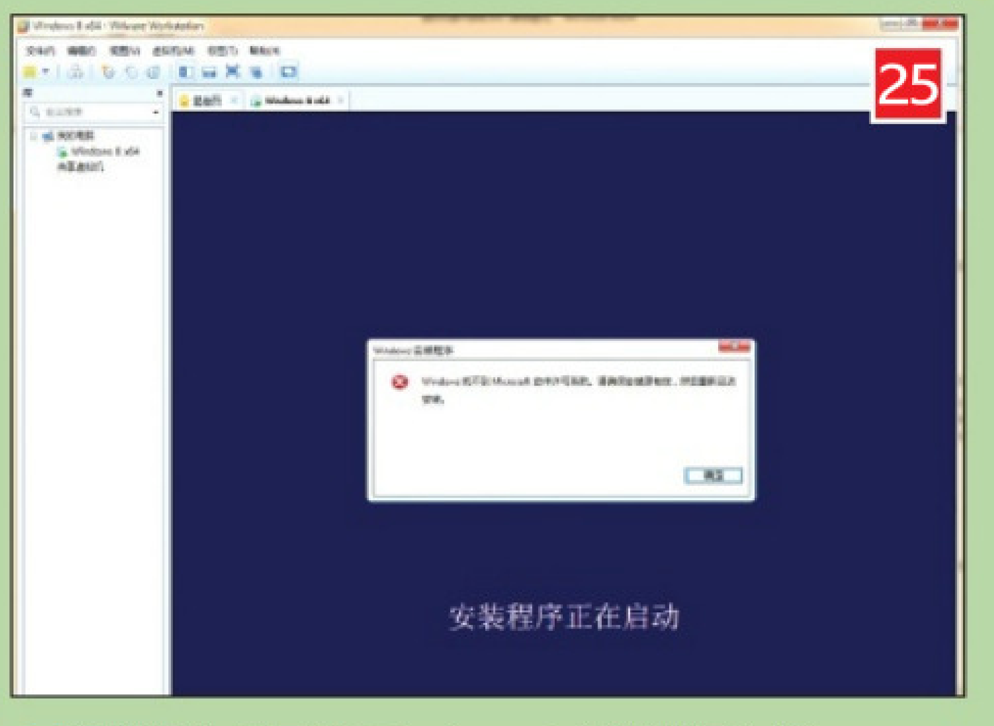
创建成功后默认会自动启动虚拟机，笔者建议先使用工具栏上的“关闭电源”按钮让虚拟机关机，对其硬件再进行一番设置。点击“编辑虚拟机设置”打开虚拟机设置窗口，在“硬件”选项卡中找到“软盘驱动器”，取消“打开电源时连接”的选项（**图24**），或者直接点击硬件列表下的“移除”按钮，将软驱删除。接着选择“网络适配器”将网络连接方式从默认的“NAT”改为“桥接”。

■成功创建Windows 8虚拟机

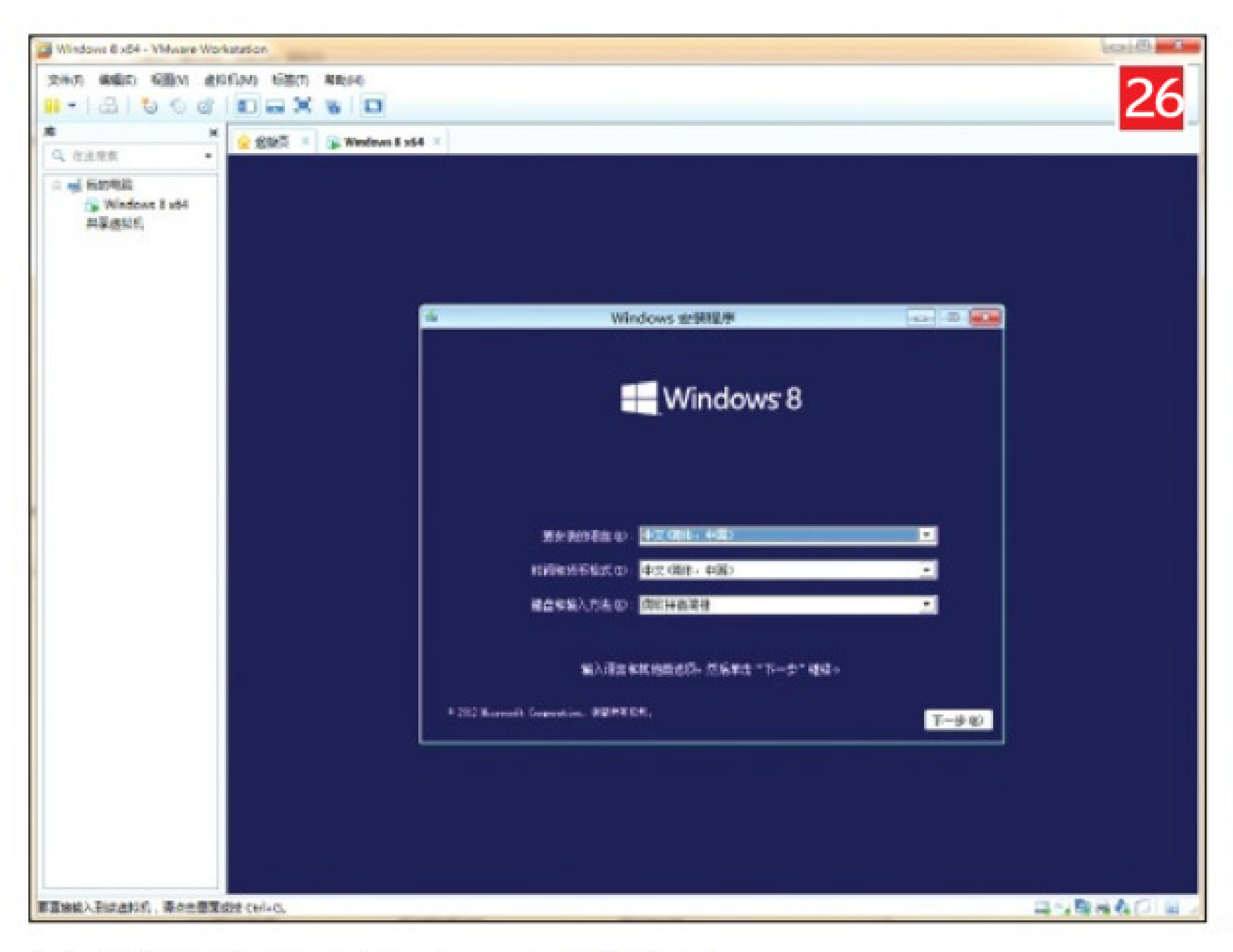
■移除虚拟机的软盘驱动器

提示

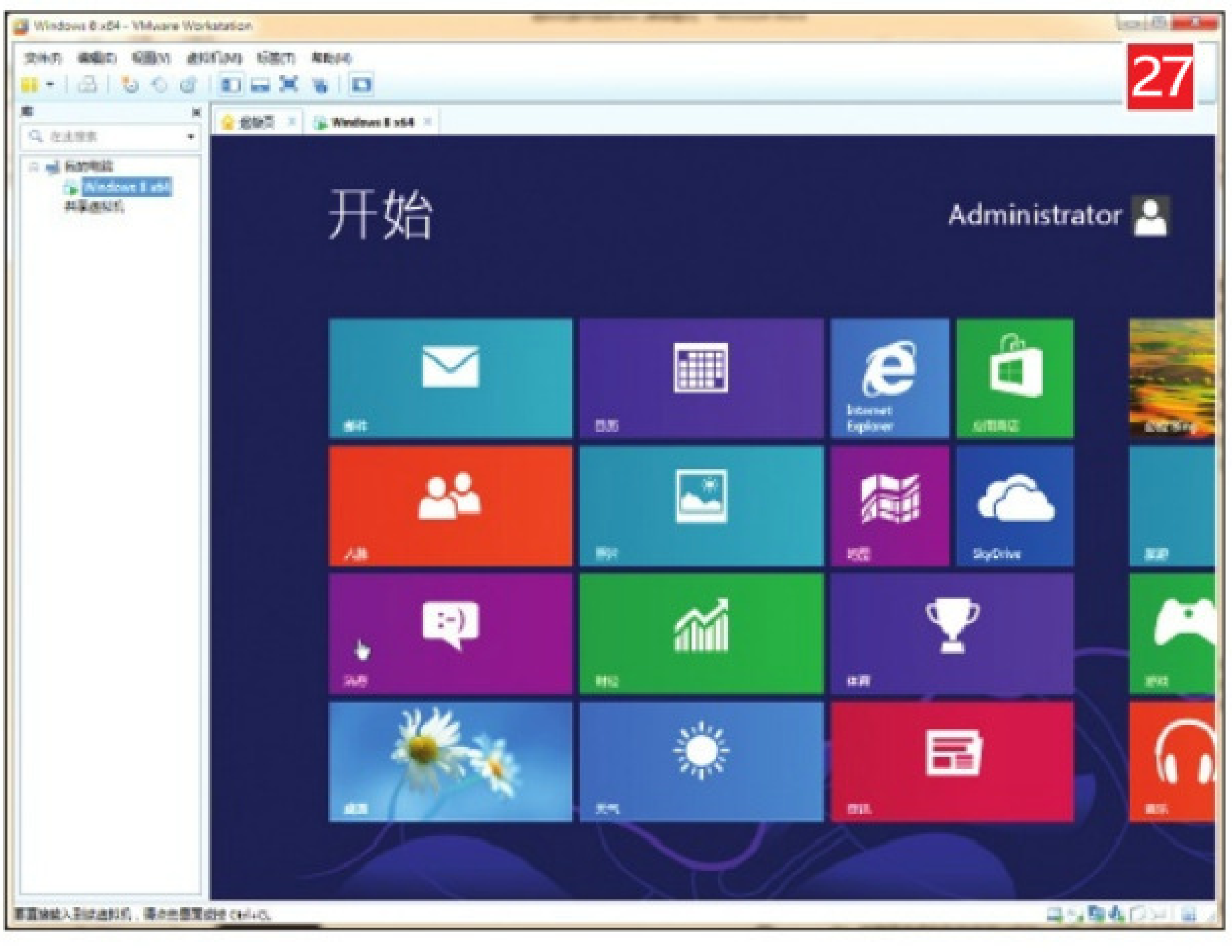
由于使用VMware Workstation 9的标准方式创建的Windows 8虚拟主机，其软盘驱动器会自动加载软盘镜像，因此在启动Windows 8安装向导时，安装程序会检测到软驱的存在，之后就会弹出“Windows找不到Microsoft软件许可条款，请确保安装源有效”的错误提示（**图25**）。因此，需要在安装前断开虚拟机的软驱或者直接移除软驱设备。



■虚拟机软驱导致Windows 8安装错误中断



■虚拟机引导进入Windows 8安装向导



■运行在VMware虚拟机中的Windows 8

准备工作完成后，点击工具栏上的“启动”按钮，手工启动该虚拟机电源，并进入Windows 8安装向导界面（图26）。操作系统安装完成后，就可以在VMware虚拟机中正常安装各种软件，搭建属于自己的办公和娱乐便携环境（图27）。

默认状态下，虚拟机是以窗口方式运行的，用户可自行切换到全屏状态，在用户体验上与操作真实主机几乎没有任何区别。在虚拟机设置窗口中切换到“选项”功能页，在“电源选项”中勾选“在打开电源后切换到全屏模式”（图28）。之后再将虚拟机的分辨率设置为与真实主机一致，并隐藏上方的浮动工具条，此时操作起来完全与真实主机一模一样（图29）！

在虚拟机中进行操作时，如果需要切换到宿主主机，则使用“Ctrl+Alt”组合键即可从虚拟机中释放鼠标和键盘。为了更方便地在虚拟机与宿主主机之间进行切换和文件操作，可以安装VMware Tools增强包。点击“虚拟机→安装VMware Tools”，此时虚拟机中就会自动加载VMware Tools文件镜像，打开光驱并运行“Setup.exe”程序，一路点击“下一步”完成安装（下页图30）。重新启动虚拟机之后，就可以和宿主主机进行文件复制与粘贴等操作。

6. 虚拟系统随身带

至此我们的虚拟Windows 8操作系统已经打造完毕，那么如何将它随身携带，在其它电脑上随意使用呢？笔者在刚才创建虚拟机时，已经将虚拟机的相关文件存储在U盘上。事实上，我们只需随身携带图片上的这些文件就可以了（下页图31）。当然，还要携带绿色版VMware Workstation软件。

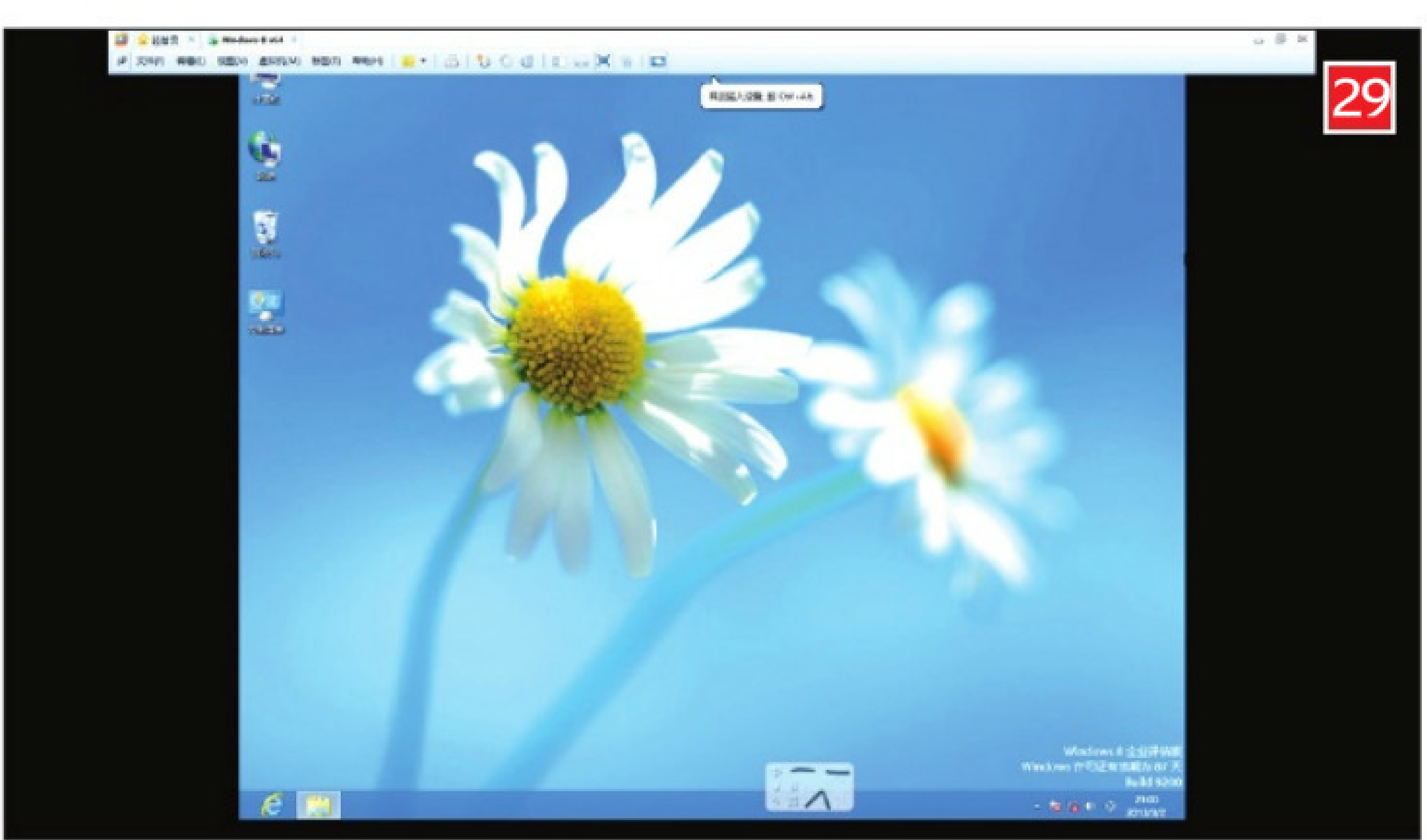
在其它电脑上导入虚拟机时，首先点击主界面中的“打开虚拟机”图标，然后浏览并选择移动盘上后缀名为VMX的文件（下页图32），即可添加随身携带的Windows 8虚拟操作系统了。

7. VMware使用技巧

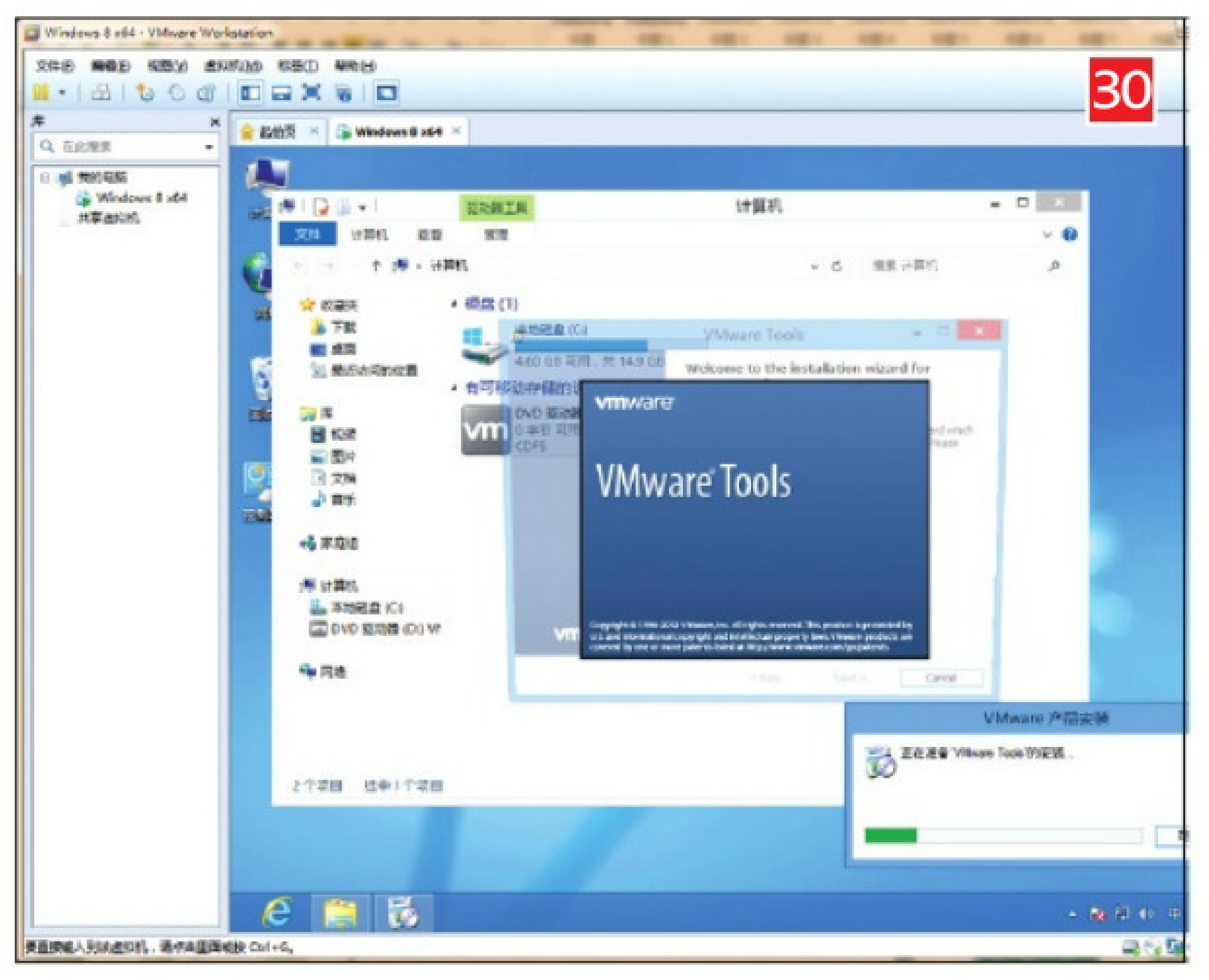
如果想在虚拟机中使用其它USB设备，可点击菜单中的“虚拟机→可移动设备”，在USB设备列表中选择要连接的设备名称，并点击“与主机连接或断开连接”（下页图33），即可将USB设备从真实的宿主主机上断开，自动连接到虚拟机中正常使用。在虚拟机中使用真实的物理光驱也很简单，可在虚拟机设置窗口中，将光驱设置为“使用物理光驱”。另外如果虚拟机在运行时提示内存不足，可以在虚拟机设置窗口中，将内存增大即可



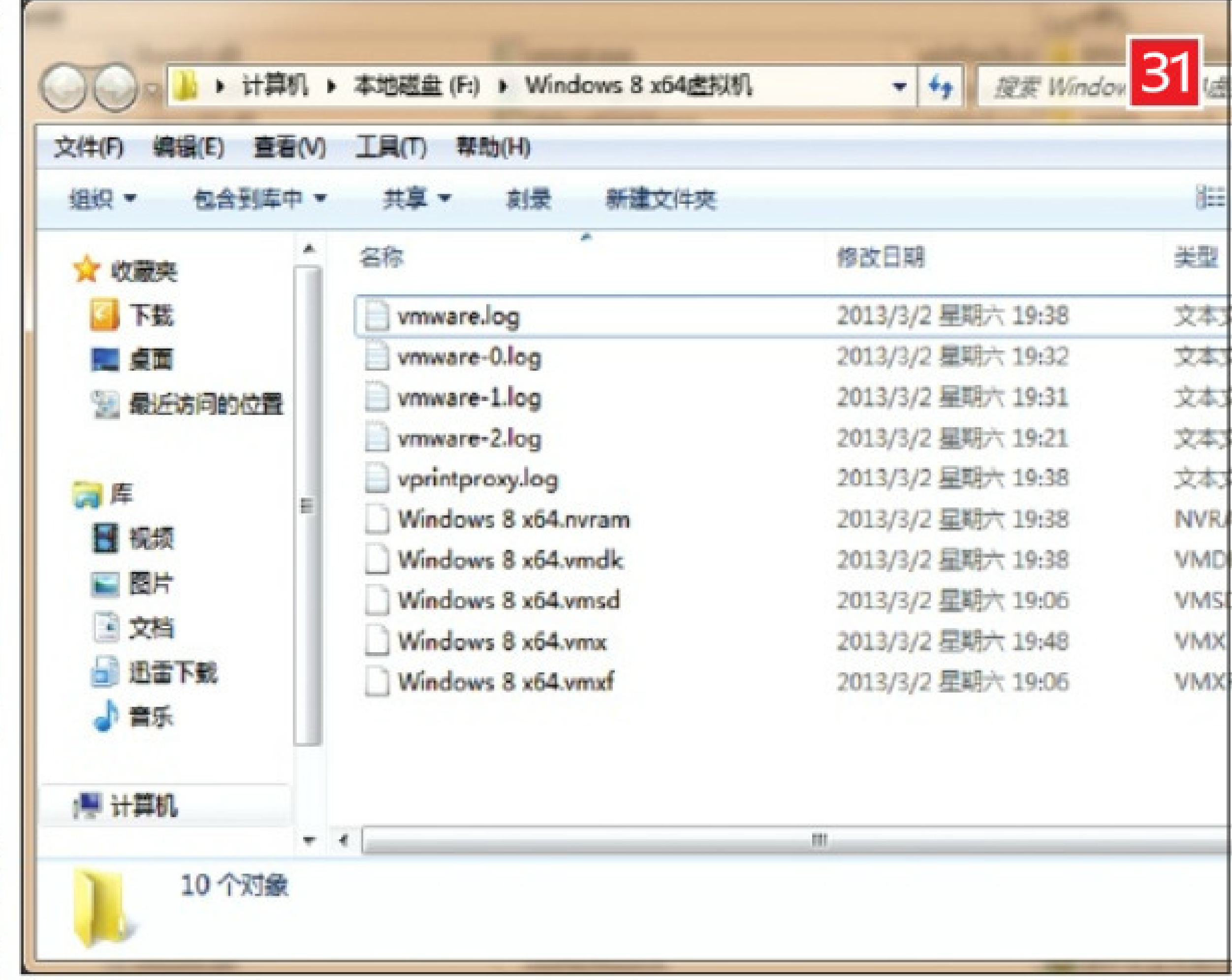
■设置虚拟机在启动后自动全屏



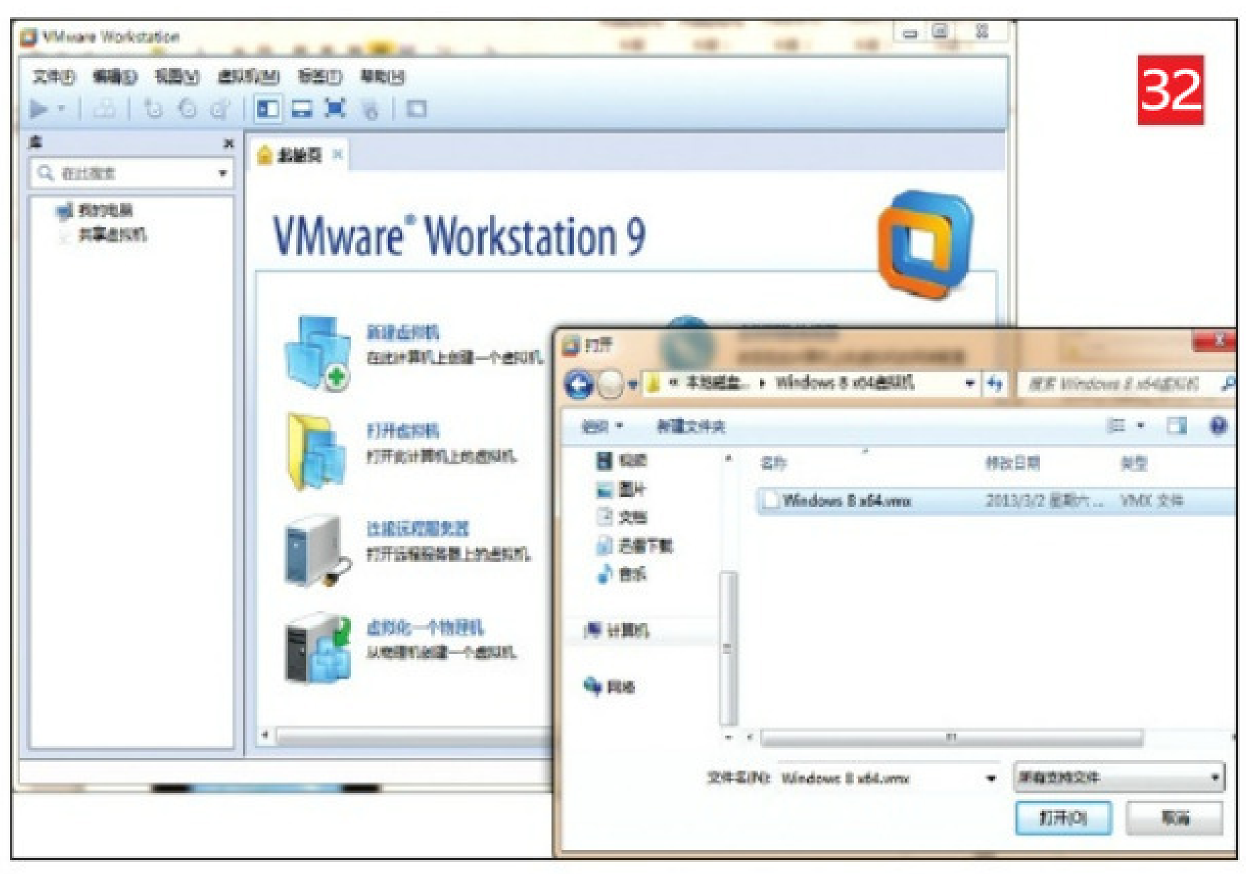
■虚拟机全屏操作状态



■安装虚拟机增强包



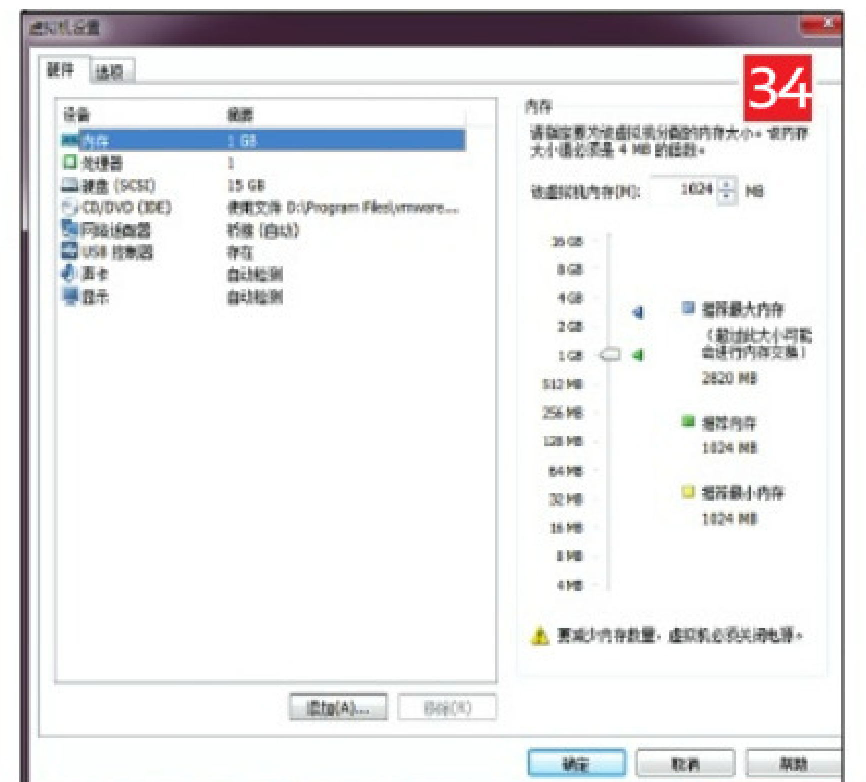
■将VMware虚拟机文件随身携带



■在其它电脑上导入随身携带的Windows 8虚拟机



■连接USB设备到虚拟机系统



■为虚拟机系统分配更多内存

■添加新的虚拟硬盘



■新添加了10GB的SCSI硬盘

（图34）。如果要减少内存数量，则需要关闭虚拟机电源才可执行。

如果虚拟机的硬盘空间不足，用户可以随时分配更多的磁盘容量。在虚拟机设置窗口中点击“添加”按钮打开“添加硬件向导”，选择硬件类型为硬盘**（图35）**，然后点击下一步选择“创建一个新的虚拟硬盘”，类型为SCSI，之后就可任意设置新硬盘的空间大小。添加成功后就可直接在虚拟机系统中进行格式化分区，并存储文件了**（图36）**。

让虚拟机“永葆青春”

便携虚拟系统长时间运行以后，也会产生很多垃圾文件，甚至感染病毒木马，因此在危险来临之前就要做好充足的备份工作。VMware Workstation自带了系统快照功能，无须使用第三方系统备份与还原软件，即可永葆虚拟机系统的“青春”！

点击菜单栏的“虚拟机→快照→快照管理器”打开快照管理工具，为当前系统状态设置名称并输入描述信息，然后点击“创建快照”按钮即可生成系统还原点。还原系统时，选择任意一个快照还原点并点击“转到”按钮（图37），即可将虚拟机系统恢复到指定的某时刻状态。



■VMware支持为同一个虚拟机创建多个快照

Hyper-V与VMware谁更便携易用?

VMware Workstation与微软的Hyper-V采用了不同的技术手段，其中的具体原理我们不必了解，普通用户更关心的是：哪家产品更加便携易用？

1. Hyper-V高效，VMware便携

目前Windows操作系统在国内仍然占据主流市场，而且对于Windows系统来说，Hyper-V在硬件兼容性、底层支持以及优化方面无疑最为出色，这也是经过众多测试机构所得出的结论。而VMware对于真实宿主主机的硬件要求较高，尤其是内存大小往往决定着虚拟机系统的性能。

笔者在一台配备4GB内存的64位Win7系统中，使用VMware Workstation虚拟了一台Windows 8电脑。在为其分配了1GB的内存时，宿主主机虽然运行比较流畅，但资源占用率已经较高（图38），而且虚拟系统运行各种软件时，反应也比较迟缓。在为Windows 8虚拟机分配2GB内存时，虚拟系统的运行流畅了许多，但是在进行虚拟机与宿主主机的切换操作时，经常会发生假死现象，内存占用率往往会高达95%以上。

虽然Hyper-V更加高效，但也有着显而易见的缺点——只能在Windows 8或者Windows Server系统上才能使用，而VMware Workstation则可以在WinXP或其它主流系统上运行Windows 8虚拟系统。所有相比较而言，VMware更能适应不同的电脑环境，更加适合制作便携随身系统。

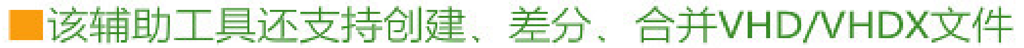
2. 让Hyper-V运行在任意系统

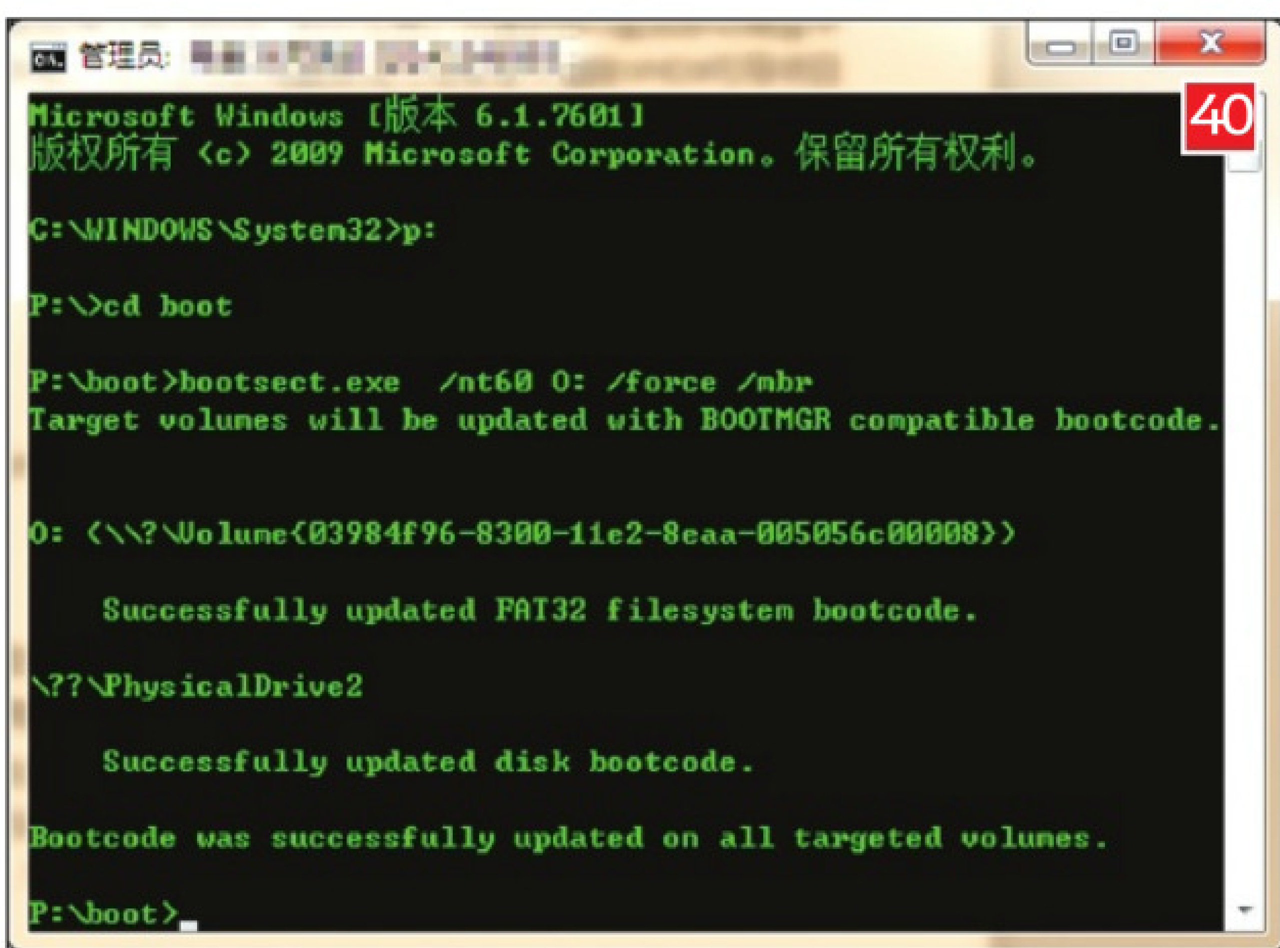
其实早在Win7时代，Windows系统就已经提供了微软自家的Windows Virtual PC软件以及WinXP模式（XPM），其本质就是在Win7中利用虚拟机来运行早期的操作系统。Windows



■虚拟机还未运行任何软件，宿主主机的内存占用率就已经很高了




■该辅助工具还支持创建、差分、合并VHD/VHDX文件



■为USB设备写入引导信息

8中的Hyper-V虚拟化技术，其内核本质也是建立在上述基础之上的。最有力的证据就是在Hyper-V虚拟机文件夹中，可以看到虚拟系统磁盘文件为VHDX格式，该格式与Win7中所支持的VHD虚拟磁盘格式属同一类型，最大可支持64TB磁盘空间，是VHD格式的32倍。因此我们可以利用Windows系统对VHDX虚拟磁盘技术的支持，实现在任意系统上运行Hyper-V虚拟机。

方法一：将VHDX虚拟机添加到系统引导菜单

关于Win7系统中VHD（Microsoft Virtual Hard Disk format）虚拟磁盘格式，在以前的文章中进行过多次介绍，其中最重要的应用便是实现多系统共存。同样的，Windows 8中的Hyper-V也是将虚拟系统安装到虚拟磁盘中，只不过磁盘格式变成了VHDX。因此就可以使用同样的方法将Hyper-V虚拟系统文件添加到开机引导菜单中启动，所有在虚拟系统中的软件操作只会保存在VHDX虚拟磁盘文件中，不会对原有的电脑系统造成任何影响。

笔者推荐使用“Windows VHD/VHDX辅助处理工具2013”，它可以很方便地将U盘或移动硬盘中的VHDX文件添加到系统引导菜单中（图39），使用完毕后再从原来的电脑系统引导菜单中删除相关引导项即可。

方法二：创建可引导的USB设备

第一种方法是将VHDX文件添加到电脑的系统引导菜单，每次都要重新启动才能进入随身系统，实在有些麻烦。我们何不将随身盘制作成自启动的USB设备，在其它电脑上使用USB引导时，就可以直接进入VHDX虚拟系统。

步骤1：准备USB随身盘

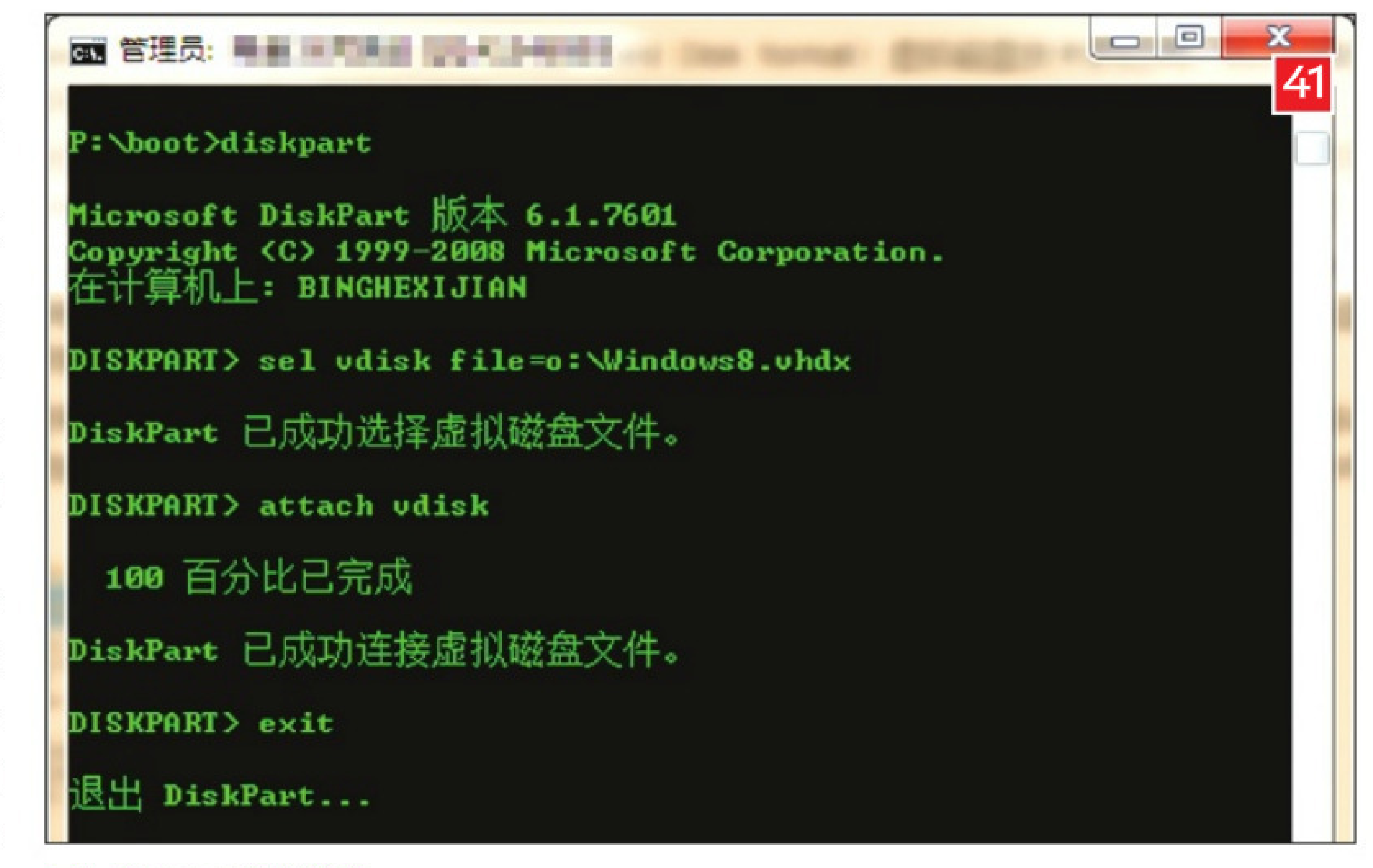
首先，需要将U盘或移动硬盘进行格式化并激活分区，使之成为可引导的USB设备。可使用Windows系统管理工具中的“磁盘管理”功能，进行格式化与激活。完成后，将Hyper-V虚拟系统文件（假设该文件名为“Windows.vhdx”）复制到USB设备中。

步骤2：添加VHDX引导到USB随身盘

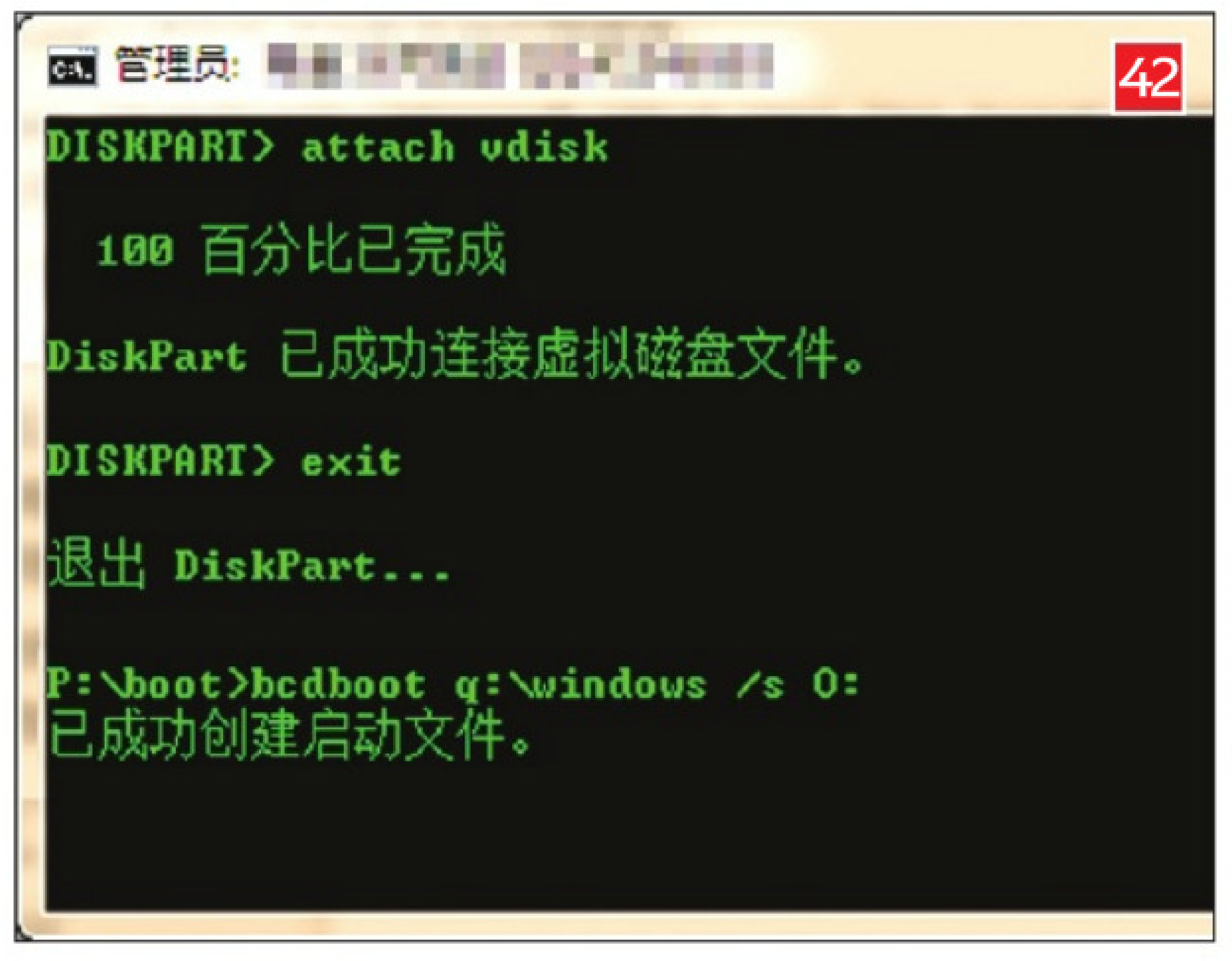
使用Windows Vista/7安装光盘中Boot目录下的引导扇区修复工具Bootsect，为USB设备添加引导信息。假设USB设备为O盘，则命令如下（图40）：

bootsect /nt60 O: /force /mbr

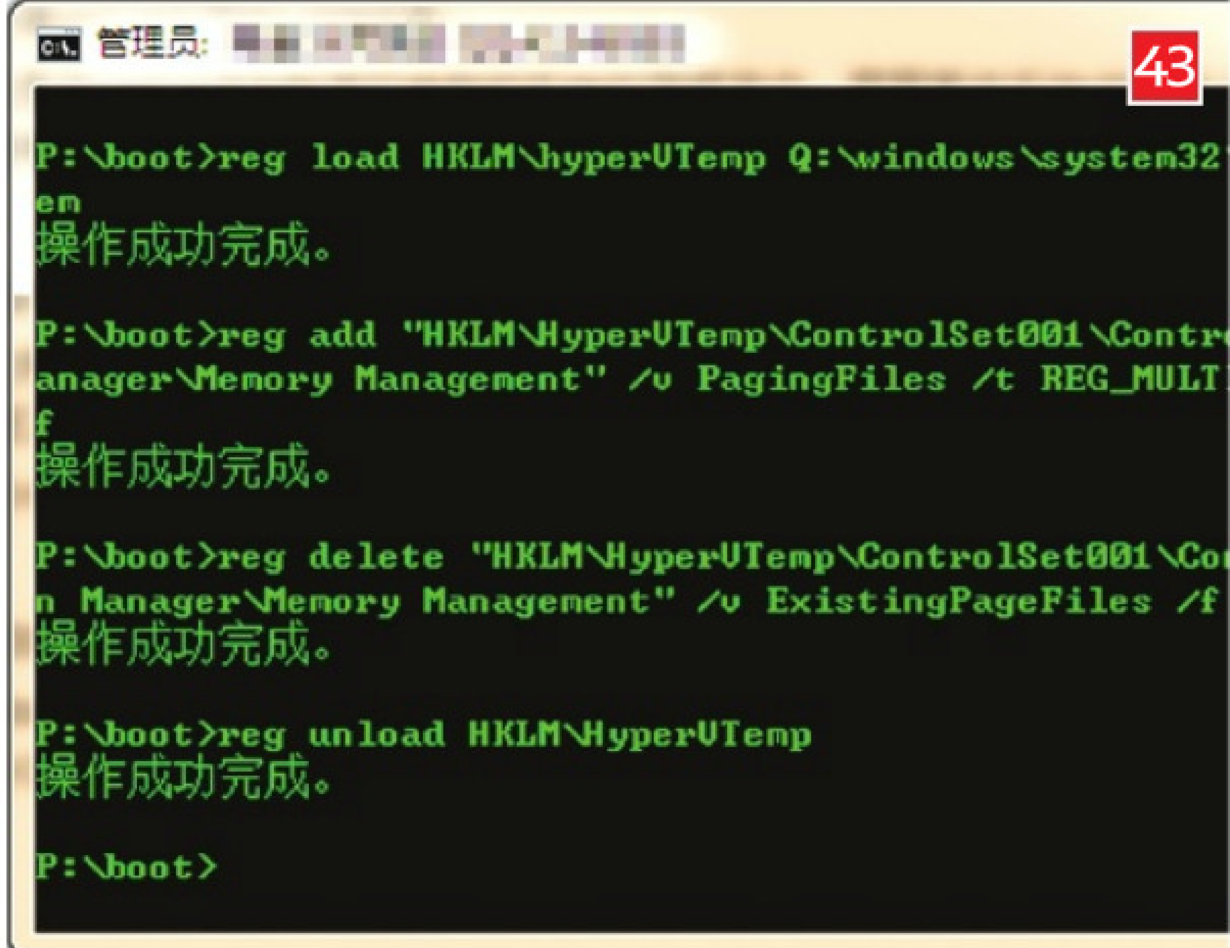
接着是最重要的一步，使用Bcdboot命令在U盘上为VHDX文件中的系统创建引导数据。执行下面的命令（图41）：



■加载VHDX虚拟磁盘



■写入系统启动文件到USB引导设备



■禁用VHDX虚拟系统磁盘缓存文件

diskpart

sel vdisk file=o:\Windows8.vhdx

attach vdisk

exit

上面的命令是将VHDX虚拟磁盘进行加载，成功后系统中会新增一个磁盘分区（笔者新增的磁盘分区为Q盘）。然后继续执行如下命令，即可将VHDX虚拟系统中的系统引导文件写入USB设备上（图42）。

bcdboot Q:\windows /s O:

步骤3：禁用VHDX虚拟系统缓存

现在虽然USB设备已经能引导VHDX虚拟系统，但是仍无法正常运行，原因是该系统的磁盘缓存文件仍存储在实际磁盘上，而且频繁地在U盘上读写缓存数据也会严重影响系统的整体性能和稳定性。因此还需要通过修改注册表，禁用VHDX虚拟系统上的磁盘缓存文件。依次执行下面的命令（图43）：

reg load HKLM\hyperVTemp Q:\windows\system32\config\system

reg add "HKLM\HyperVTemp\ControlSet001\Control\Session Manager\Memory Management" /v PagingFiles /t REG_MULTI_SZ /d "" /f

reg delete "HKLM\HyperVTemp\ControlSet001\Control\Session Manager\Memory Management" /v ExistingPageFiles /f

reg unload HKLM\HyperVTemp

最后，卸载Q盘上的VHDX文件，完成整个操作：

diskpart

sel vdisk file=z:\hyperv.vhd

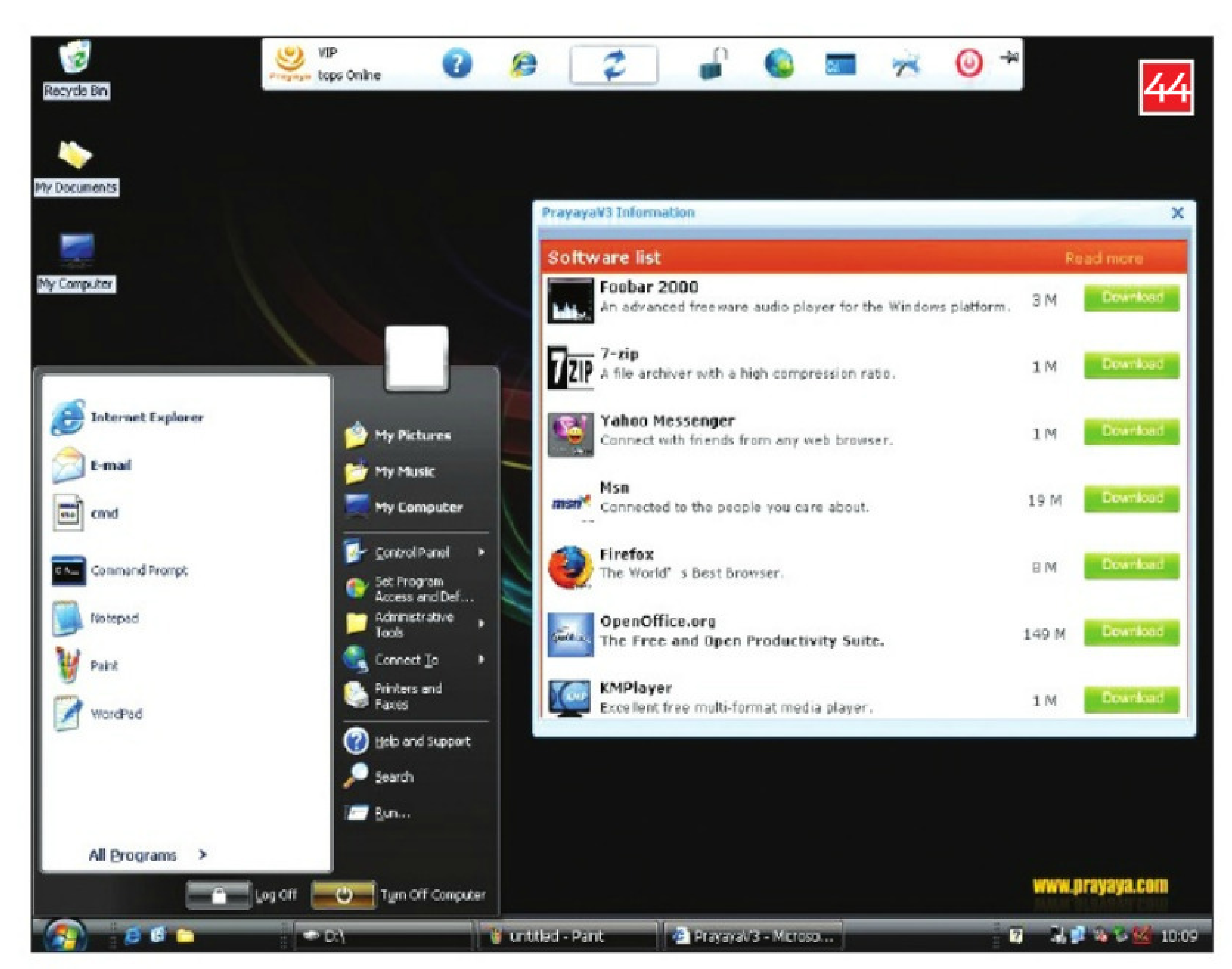
detach vdisk

exit

现在VHDX文件中的虚拟系统就已经安装到这张USB随身盘上了，以后将它插入到任意电脑上并使用USB设备引导系统，就可以进入Hyper-V运行虚拟系统进行各种操作了。

结语

本篇文章笔者比较全面地介绍了Hyper-V与VMware两种虚拟随身系统的制作与使用方法，其实还有许多第三方开发的小型虚拟云系统，例如Prayaya和Ceedo等（图44）。这些小型虚拟系统并不是虚拟化整个系统，而是在U盘中虚拟一个软件应用环境，用户在其中可以安装各种软件并随身携带。有兴趣的读者可以上网搜索相关资料。P



■Prayaya的界面与VMware十分相似

智能机顶盒迷局
客厅大屏幕争夺战



■黑龙江 舒克

机顶盒如今已全面智能化，果粉们用上了Apple TV，谷歌以Nexus Q强力介入市场，并野心勃勃地建设Google TV平台。国内厂商则将眼光转向了Android机顶盒产品。

智能电视尚早，盒子时代来临

在过去的几十年中，电视一直是家庭的娱乐中心，即使在互联网时代，它的地位仍然难以撼动。不过随着时间的推移，人们的需求变得越来越丰富，互联网上精彩的内容和令人着迷的互动性服务，将人们的视线一点一点地从电视吸引到电脑和智能手机面前，电视行业面临巨大的挑战。

为了适应快速多变的市场环境，电视行业在不断寻求改变，电视机生产厂商和电视内容提供商一致认为，将传统媒体尽快与互联网扯上关系是个不错的主意，然而这种转变还需要不懈的努力和巨大的代价。早期的“互联网电视”不愠不火，不算平民的售价叫人难以接受，糟糕的用户体验也让人非常失望。如今新一代“智能电视”的宣传与分析已经满天飞（**图1**），但明眼人都知道“占有率即将超过50%”“占领客厅指日可待”等口号只是美好的愿望。真实情况是，智能电视市场反应比较平淡，虽然让电视上网、看视频、安软件、玩游戏等功能很吸引人，但照搬智能手机的发展模式只能在短时间刺激麻木的市场，最终都会由于缺乏内容和服务等多方面的支持而被消费者拒之门外。

电视机在消费者心中的定位也是最不容忽视的一环，在人们的传统观念中，电视是一种不易过时的电器，老百姓购买一台电视机，往往已经做好了使用多年的准备，而发展迅速的智能电视恰恰不能满足这点，其中的“智能部



■智能电视会成为人们的首选，但新旧电视之间的过渡需要机顶盒填



■老电视安上机顶盒，一样能实现智能电视的功能

分”（CPU、内存等部件）在一两年之后就会淘汰，甚至刚刚买来的最新型号产品也无法使用最新软件。智能电视不智能，这正是其最致命的弱点。

重重矛盾之下，“普通高清电视＋机顶盒”的过渡方案（**上页图2**）得到了认可，机顶盒单独负责电视的智能部分，这样一来用户升级时就可以保留原来的电视，只换机顶盒就可以了，升级成本大大降低。今年1月底，国家工信部、发改委等六部门联合下发的《关于普及地面数字电视接收机的实施意见》再次引发了人们对机顶盒未来发展的想象，中国电子商会副秘书长、著名家电专家陆刃波表示，作为与智能电视共生的终端产品，无论从政策角度还是自身发展角度来说，智能机顶盒短期内都不会消亡，甚至其功能会更加丰富与完善。

行业内的角逐：Google vs Apple

每一种新兴产品概念的推广，都离不开行业内顶尖公司的支持与参与，消费者希望看到标杆式的产品，二三线厂商也需要有学习的对象。iPhone开启了智能手机的新纪元，Android则使智能手机被更多人接受，苹果与谷歌联手主导了全世界智能手机的热潮，毫无疑问现在是时候改变电视了！

苹果公司的CEO蒂姆·库克在近期一次采访中暗示：“当我走进客厅打开电视，瞬间就觉得回到了二三十年前。我们对这一领域有着很浓厚的兴趣，我只能说这么多了。”在《乔布斯传》一书中，人们也发现了一些蛛丝马迹，文中



■第一代Apple TV只卖出10万台，明显是试水之作



■第二代Apple TV，成功“减肥”后的它可以装进电脑包里

提及乔布斯对电视也有着浓厚兴趣，称“苹果电视将拥有你能想象的最简用户界面”。苹果进军电视市场的决心早就不是秘密，其机顶盒Apple TV就是最有力的证据。

最早的Apple TV在2006年9月12日发布（**图3**），2007年3月21日正式出货（比iPhone还要早一些）。初代Apple TV比较特殊，它使用Pentium M 1GHz处理器，内存容量256MB，显卡为GeForce Go 7300，搭载定制版的Mac OS X 10.4系统，尺寸为200mm×200mm×28mm，重量1.1kg。虽然听上去像是一台电脑，但它最主要的功能是将计算机中的多媒体文件输出到电视机中播放。

2010年9月，第二代Apple TV出现（**图4**），苹果完全颠覆了之前的设计，产品尺寸缩小到99mm×99mm×23mm，重量仅为270g，功耗由一代的48W大幅缩减至6W。硬件配置方面，它采用了Apple A4处理器，256MB内存，8GB闪存，操作系统为iOS 4.1，支持720P视频播放和无线流媒体技术AirPlay，用户在其他iOS设备上的照片、音乐、电影、游戏都能投影到大屏幕上，并且可以观看Youtube等在线视频内容。值得注意的是，苹果还开放了AirPlay协议，鼓励更多的第三方硬件厂商推出兼容产品，抢占市场的意图非常明显。

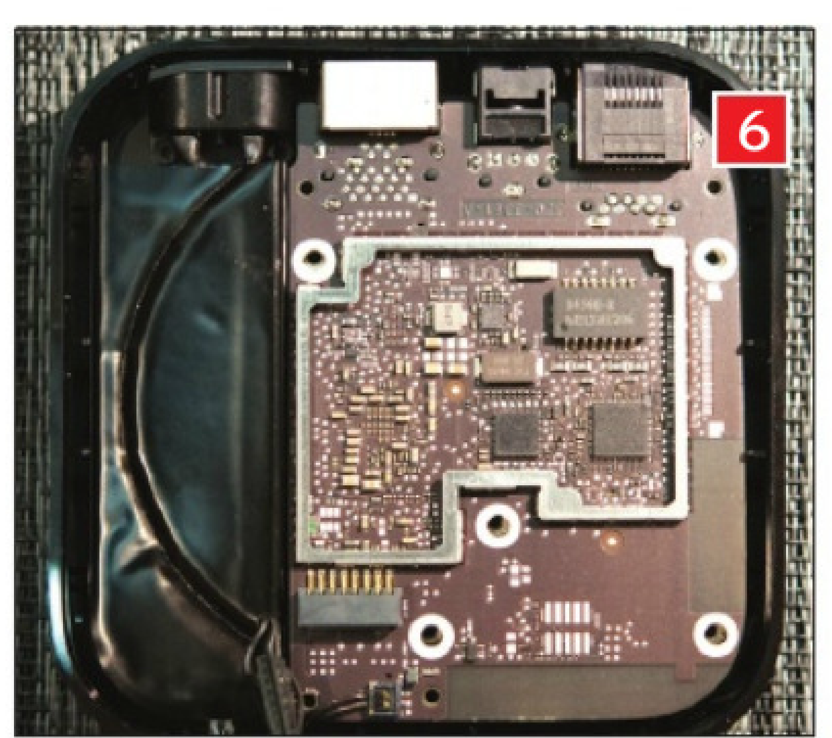
第三代Apple TV于2012年3月发布（**图5、6**），是该系列在国内最受欢迎的一款产品，它的外形和重量不变，处理器则升级为单核心Apple A5，内存增加到512MB，操作系统为iOS 5.1。“小盒子”的不断升级，引发了人们的猜想：苹果会不会在2013年为其打造应用生态系统？毕竟Apple TV与iPhone、iPad有着相同的硬件体系，移植应用的难度应该不高，很多开发者也希望在大屏幕上施展拳脚。

谷歌对电视领域的热情更高、探索更深，他们在2010年的Google I/O大会上发布了Google TV平台，意在用统一的标准来规范行业，而把具体的硬件定制、软件开发下放给厂商和开发人员。2012年7月，谷歌自建的光纤宽带网络Google Fiber面世，不仅拥有令人羡慕的1000Mbps网络服务和1TB Google Drive云存储空间，更推出了网络电视服务Google Fiber TV，显示出了谷歌对拓展电视领域的决心。

2012年Google I/O大会上，谷歌又发布了机顶盒产品Nexus Q，它号称是“全球第一款社交流媒体播放器”，使用和Nexus Galaxy同等级别的硬件，处理器为双核心OMAP 4460，内存1GB，支持WiFi、RJ-45、蓝牙等连接方式。Nexus Q造型奇特，人们对它的功能褒贬不一，它与Apple TV的参数



■第三代Apple TV，暂不在国内正式销售，却以特殊途径在国内大卖



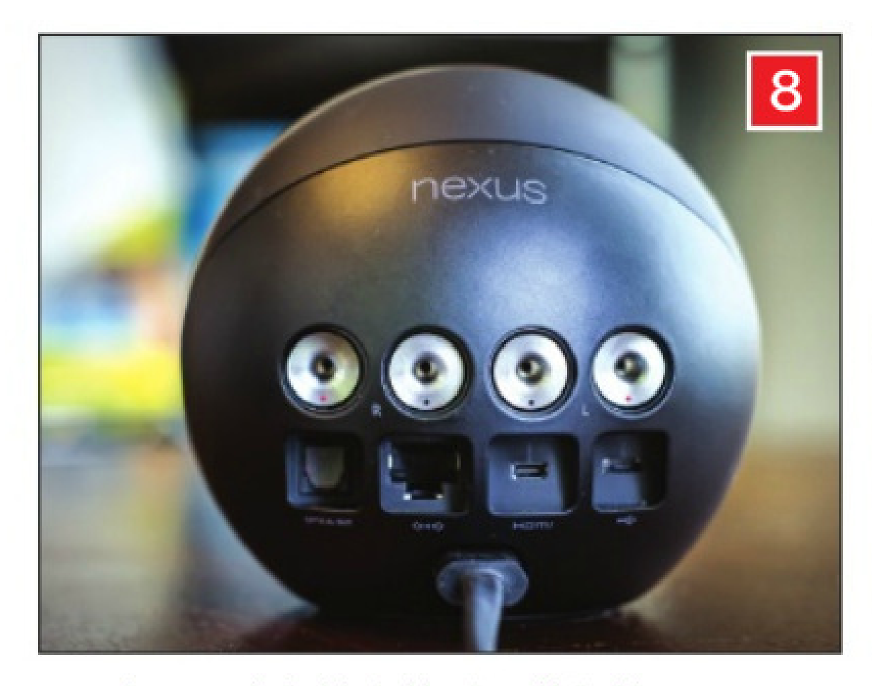
■第三代Apple TV拆解图

Apple TV、Nexus Q参数对比		
型号	Google NEXUS Q	Apple TV（三代）
处理器	双核OMAP4460(ARM Cortex-A9)	单核A5(ARM Cortex-A9)
内存	1GB	512MB
容量	16GB	8GB
操作系统	Android 4.0	iOS5.1
分享功能	音乐分享	AirPlay
资源	Google Play、Youtube	iTunes以及很多在线资源
支持视频	1080P	1080P
无线连接	WiFi、NFC、Bluetooth	WiFi、红外遥控
接口种类	Micro HDMI、光纤、RJ-45、Micro USB、香蕉插座	HDMI、光纤、RJ-45、Micro USB
功率	25W	6W
重量	946g	272g
尺寸	直径116mm	98mm×98mm×23mm
定价	299美元	99美元


■摆在音箱上的Nexus Q

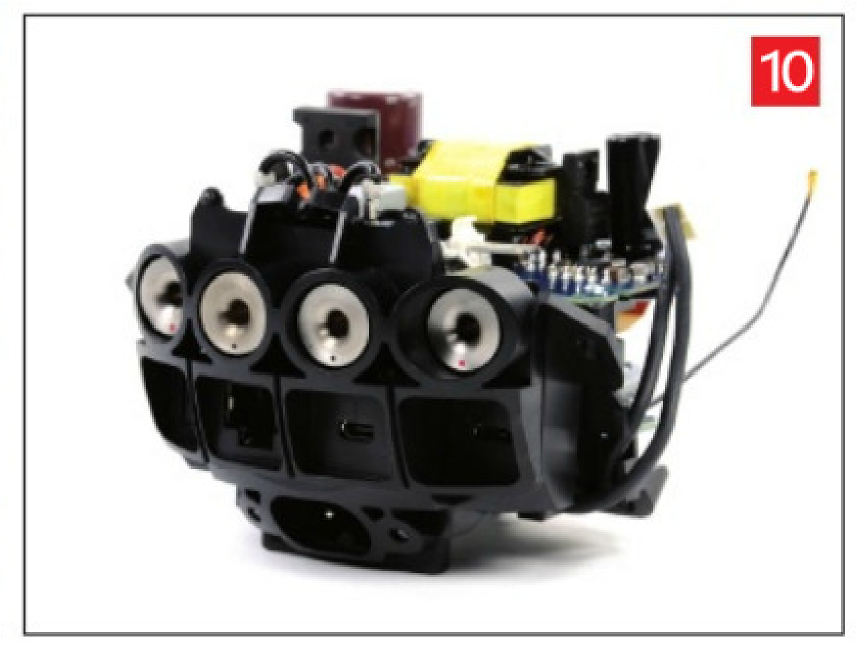
对比见上表。

这两者的区别主要是以下几点。第一，在外观设计上，Nexus Q采用打破常规的球形（图7），和Apple TV中规中矩的盒子造型有很大不同，而且Nexus Q更重，相当于3台半Apple TV，带着它到处走会很不方便。好在两者的工业设计都有很高水平，摆在客厅都不难看。第二是音频方面，Nexus Q内部集成了25W的D类功放，可直接连接音箱（图8），达到了入门级Hi-Fi效果，而Apple TV没有适合家庭影院的音频功放功能。第三是操作方式上，Nexus Q不能单独工作，必须配合Android手机和Nexus Q相关应用，系统版本需要在4.0以上（图9、10）。Apple TV除配合iOS设备外，更多的操作是由Apple Remote（红外遥控器）来完成的。需要提醒大家，这两家公司在机顶盒的操作方式上有着严重分歧，Google希望Nexus Q成为Android体系的一部分，而Apple不强迫人们接受不适的改变。最后一点是资源与分享方式的不同，目前Nexus Q只能用来播放Google Music、Google Play和Youtube上的内容，而Apple TV涉猎更广，越狱后可观看海量国内在线影视资源。另外，Nexus Q的社交功能只体现在音乐分享上，比如朋友聚会时，大家可以把各自Android手机上购买的音乐添加到Nexus Q播放列表，设备会自动从Google Music中下载并播放。该功能听上去很有趣，可是实用性较差，因为Nexus Q采用的方式过于激进——无法直接播放手机中的文件。例如你的手机中有一部从Google Play购买的电影，通过Nexus Q播放时，看上去好像在读取手机里的数据，但实际上Nexus Q是从Google Play边下载边播放，与AirPlay直接从手机上播放的方



■4个用于音频输出的“香蕉”接口


■Nexus Q音乐播放演示


■Nexus Q内部构造

挣脱Apple TV的束缚

由于Apple TV不在国内发售，所以内置的应用大多不符合国人的需求，无法观看优酷、土豆等在线视频。解决办法有两种，第二代Apple TV可在越狱后安装XBMC（图11），它是一款优秀开源媒体中心软件，支持几乎所有音视频格式，可更换皮肤、插件、外挂字幕、切换多音轨，也能播放局域网中PC、NAS等设备中的多媒体内容。

截稿时第三代Apple TV仍然无法完美越狱，我们只能用修改DNS的办法观看国内的在线视频。首先将iTunes的位置设置为美国或香港，让Apple TV可以在界面上显示出预告片按钮，然后在“设置→通用→网络”中修改DNS地址（如“坚果壳”的111.68.8.179），最后再进入预告片功能就会看到大量视频资源了。



■安装了XBMC的Apple TV界面



■四四方方的魔盒——华硕Qube



■Netgear NeoTV PRIME售价约合人民币800元

式完全不同。

与推广Android系统类似，谷歌不仅推出自有品牌Nexus Q，还招揽了一批OEM厂商壮大Google TV的声势，丰富产品形态。为了拉拢iOS用户，谷歌推出了"Google TV Remote"应用，保证Android、iOS设备用户都能用手机遥控Android机顶盒。下面列出了几款较为出色的产品供大家参考。

· 华硕Qube

Qube（图12）采用Marvell Armada 1500芯片组，板载1GB内存和4GB ROM，提供了USB、HDMI、RJ-45接口和红外线输出。Qube搭配了一个专属遥控器，其背面拥有完整QWERTY键盘，支持动态感应和声控语音搜寻。据称Qube还会具备50GB的云储存空间，不过发售日期和售价仍不明确。

· Netgear NeoTV PRIME

NeoTV PRIM（图13）除了提供流媒体点播外，还更多地加入了Google相关服务，包括Live TV、Chrome浏览器、Primetime、搜索以及完整的Google Play商店。它支持DLNA，可以播放同一网络下其他设备中的内容。该产品的遥控器也是双面设计，背面是QWERTY键盘，正面则是传统电视遥控器的样子。如果你想通过智能手机或平板来操控，Netgear为用户分别提供了iOS、Android版本的应用。

· 海信Pulse

100美元的低价Google TV机顶盒Pulse（图14）已上市很久，海信作为Google TV机顶盒全球第5位合作伙伴，在低价位产品上起到了重要的示范作用。其产品Pulse主要针对国外市场，支持1080P视频播放，配置双面遥控器，可直接下载Google Play上的应用程序。

· 索尼 NSZ-GS7

NSZ-GS7（图15）是索尼第二款Google TV机顶盒，它采用Marvell 1500处理器，可流畅浏览网页、观看1080P视频。NSZ-GS7的遥控器与一代相比进步明显，从原来密密麻麻的单面设计改为双面，背面键盘还带有背光功能。

值得关注的国产机顶盒

国外市场与国内市场截然不同，国内的Android机顶盒厂商不会遵循Google TV标准，原因很简单：广电总局严格管控，就算是互联网电视，也必须接入广电总局认可的7家播控平台，它们分别是CNTV、百视通、南方传媒、华数、中国国际广播电台的CIBN、湖南广电以及中央人民广播电台的CNBN（央广广播电视网络台）。需要注意的是，根据广电总局颁发的《持有互联网电视牌照机构运营管理要求》的规定，终端产品不得有其他访问互联网的通道，只能与上述7家平台连接，不得与网络运营企业的相关管理系统、数据库进行连接，这就意味着多数国产机顶盒厂商失去了运营内容的机会，很多产品游走在政策边缘或根本无法通过正规渠道销售。

面对政策的博弈、利益间的角逐，我们普通消费者似乎只能静静等待结果，下面的几款产品在国内很具有代表性，它们的选择也是国内Android机顶盒市场的缩影。

1. 小米盒子

2012年11月14日正式推出，上市不到10天就被广电总局调查，继而被迫暂停视频内容服务——这就是狼狈不堪的小米盒子（图16）。其实从功能上说，小米盒子不但不差，反而是个不错的产品，它可以让你在电视上观看网络视频，支持AirPlay和DLNA协议，不论是iOS或Android设备都能把照片和视频投影到大屏幕上，加之采用的Amlogic 8726-M3主控方案性能不低，单核Cortex-A9 800MHz、1GB内存的规格能运行大量的Android软件，尤其是最低299元的售价十分吸引人。笔者相信在吸取教训之后，小米盒子很快会卷土重来。



■海信Pulse遥控器上有YouTube、Netflix、电视直播、上网等快捷键



■索尼NSZ-GS7符合Google TV标准，遥控器配有QWERT键盘



■小米盒子配有和Apple TV神似的遥控器



■乐视C1产品图，你怎么看这家公司的内容付费模式？


■U盘造型、可随身携带的快播大屏幕，售价399元

2. 乐视盒子

乐视通过与CNTV合作，在“出身”上符合规定。CNTV负责互联网电视业务的整体运营和管理，提供符合广电总局政策要求的内容分发平台和播出控制平台，向用户提供自有和第三方节目内容。乐视盒子共有两款，一款是平民级产品“C1”（图17），它采用Amlogic AML8726-MX主控方案，双核Cortex-A9 1.5GHz、1GB内存规格。C1采取“0+399”的收费模式，即硬件免费，一年服务收费399元，如果一年后不续费就无法享受1080P超清影视、3D高清播放、杜比音效、独家赛事等内容。另一款产品“T1”售价高达1980元，采用ARM Cotex A9 1.2GHz双核处理器、1GB内存，可配置硬盘，支持影视下载，并有360元VIP卡、免费上门体验等服务，是针对高端消费者的型号。

3. 快播大屏幕

有人嘲笑快播是靠“散播欢笑散播爱”起家的，可谁都不敢小瞧它的实力。快播号称拥有4000万日活跃用户、1.2亿周活跃用户，即使数据掺有水分也不会差得太离谱，因为它在中国互联网视频播放领域的地位有目共睹。2012年12月“快播大屏幕”（图18）上市，它是个非常小巧的Android机顶盒产品，为了规避政策风险，没有内置任何内容资源，转而借助手机实现了互联网视频的播放功能——在手机上安装相关软件，再通过WiFi传输到设备中播放。其硬件实力不强，单核Cortex-A9 1GHz＋512MB的配置比较保守。协议方面，不可或缺的Qvod Smart Play加上兼容AirPlay、DLNA功能还算令人满意。

4. 天敏互联网电视大师

互联网电视大师5（双核版）（图19）采用AML8726-MX方案，是双核ARM Cortex-A9 1.5GHz＋1GB内存的主流配置。天敏也选择了与CNTV合作，因此内容上不会有问题（当然也不会有惊喜）。这款产品的特色功能在于，你可以把它当作无线路由器使用，减少家中“盒子”的数量，此外“多屏输出”功能也很实用，可以同时输出HDMI高清信号和AV复合视频信号，为多个显示设备输出画面（硬件资源消耗比较大，运行大型软件会有卡顿现象）。

特色Android机顶盒与配件

刚才介绍的几款机顶盒都属于主流产品，适合家庭普通用户，如果你在寻找更有趣、更新颖的设备，就应该关注下面几款特色Android机顶盒。笔者相信在产品多样化以后，Android机顶盒必会发展得越来越好。

1. OUYA

OUYA（图20）起初是Kickstarter上的一个项目，因为融资速度惊人从而名声大振，它的配置包括Tegra 3处理器、1GB内存、8GB存储空间，配有游戏手柄，搭载Android 4.0系统。这台设备的主要卖点是提供一个开放的游戏平台（图21），全部游戏都必须提供免费试玩，收费模式通过增值服务、升级完整版等方法实现。OUYA还与云游戏公司OnLive合作，带来了80多家发行商上百款顶尖游戏，全部都提供30分钟试玩，让你“先尝后买”。

影音功能也是OUYA的杀手锏，它可以安装XBMC，支持VEVO、iheartradio、TuneIn等国外流行的在线多媒体服务。OUYA的硬件配置、产品价格、外观尺寸、应用范畴都在告诉我们，你可以叫它游戏机，但更可以称之为“奇怪的Android机顶盒”。

2. 爱可视TV Connect

爱可视的产品有时会给人眼前一亮的感觉，该公司最近公布的“TV Connect”项目就是个独特的产品，这款Android机顶盒配备了一个经过特


■天敏互联网电视大师售价499元，性价比不错


■100美元的OUYA你觉得划算不？



■OUYA系统界面酷似Windows应用商店



■爱可视TV Connect的创意相当棒，笔者认为这种类型的机顶盒应该更多些

殊设计的传感器（图22），其原理与Microsoft Kinect非常相似，把它放在任何电视上，电视机就具备了多点触控、手势控制等最时下流行技术。

TV Connect遥控器也很特别（图23），它就像是一个游戏机手柄，配有标准的十字键、摇杆和按钮，下部还集成了QWERTY键盘，可以玩转Google Play中的所有游戏与应用。

3. BitTorrent盒子

BitTorrent大家都很熟悉，现在有家公司推出了一款经过BitTorrent认证的机顶盒产品（图24），它能无线播放来自BitTorrent、uTorrent客户端下载的媒体内容。该机顶盒支持时下所有热门的视频格式以及DLNA、AirPlay协议，用户可以访问局域网中其他设备上的内容。BitTorrent盒子还支持BitTorrent客户端，用户可以通过内置的网页浏览器或U盘导入种子文件，昼夜不停地下载你喜欢的游戏和电影。

4. “空中鼠标”

在Android机顶盒刚问世时，很多人预言“能在电视上玩APP”的产品必然失败，原因是电视不支持触摸操作，通过遥控器输入网址或在QQ中打字都十分麻烦，所以就算软件运行得再流畅，用户也不会选择在蹩脚的遥控器上与朋友侃大山。事实果真如此，早期的Android机顶盒都存在各种各样使用上的问题，很多人被迫自行购买无线键盘鼠标，让“看电视”又变成了一项“玩电脑”的运动，给人的感觉麻烦至极。现在Google TV上都标配QWERT键盘和触摸板，可是那些早期产品怎么办呢？好在有一些外设厂家解决了这个问题，例如这款“空中鼠标”。

空中鼠标（Fly Air Mouse）也被用户称为“飞鼠”，它们的共同特点是在一个控制器上集成了鼠标、键盘、触摸板、摇杆，甚至重力感应等功能，配合Android机顶盒使用，解决了各种应用、游戏操控难的问题。在国外购物网站上，你可以找到iPazzPort（图25）、FAVI（图26）、Esky等品牌，售价约合人民币150元，国内也有迈乐、开博尔等厂商，价格与国外几乎相差无几。

随身机顶盒

低功耗、无需主动散热、原件小巧便于携带……Android机顶盒也可做成U盘大小，而且硬件性能也不错，让我们一同看看网上颇有知名度的几款随身机顶盒产品。

1. Rikomagic MK802系列

Rikomagic是Cloudsto公司的子品



■BitTorrent盒子硬件配置较低，内存仅有512MB



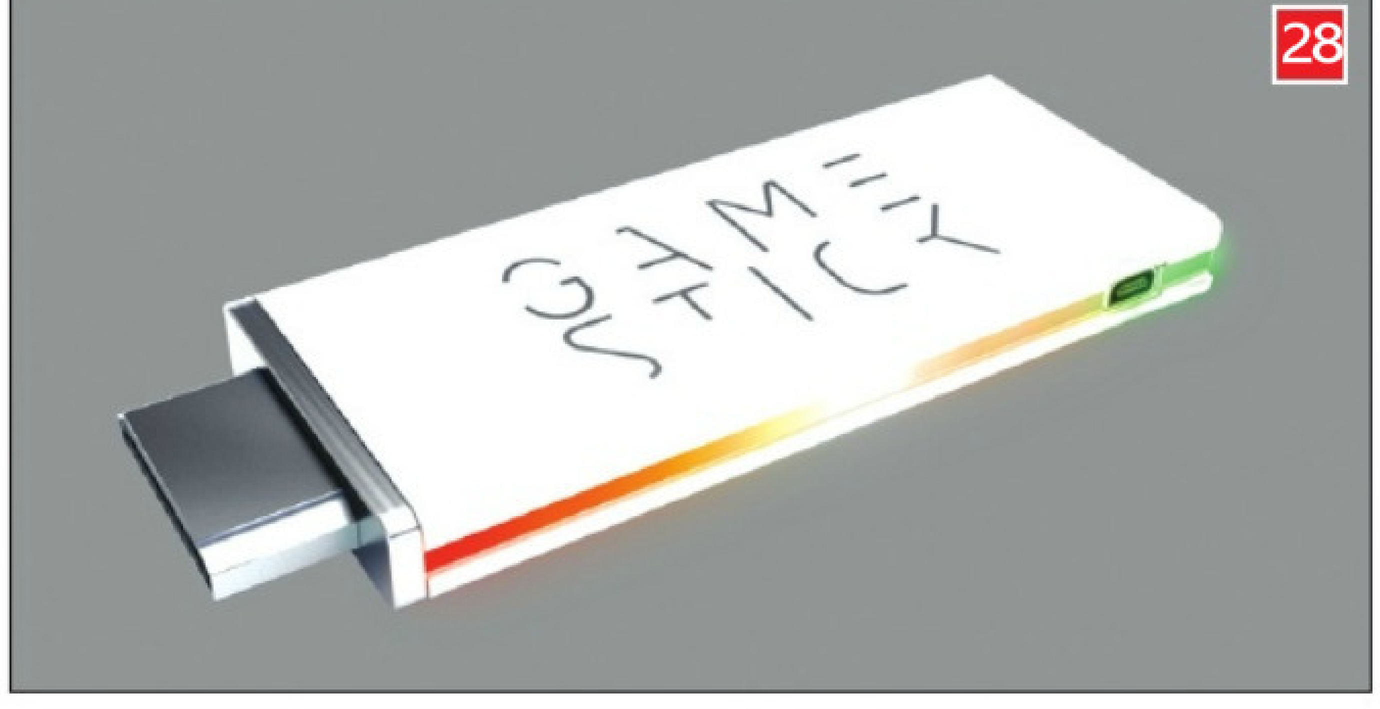
■iPazzPort的“空中鼠标”，外形模仿iPhone



■FAVI的迷你键盘



■MK802 Ⅲ S由我国深圳工厂代工，亚马逊售价约合人民币400元



■GameStick依然是U盘造型

牌，这家公司专注于小型PC的设计，他们的MK802系列产品凭借新奇的概念、低廉的价格得到了媒体的关注。“Dual Core MK802 Ⅲ S”（图27）是该系列的最新型号，它采用Realtek的RK3066方案，拥有1.6GHz双核Cortex A9处理器，1GB内存和4GB、8GB两种存储空间，支持IEEE 802.11n WiFi和蓝牙3.0标准，可使用DLNA流媒体传输技术。接口方面，该型号可使用Micro SD卡来扩展存储空间（最高32GB），配备了全尺寸USB接口、HDMI及3.5mm音频插口。

2. GameStick

GameStick（图28）也是Kickstarter上的项目，售价79美元（约合人民币 492元），它号称是世界上最小的Android系统游戏机，主机大小与U盘接近，附带干净且漂亮的蓝牙手柄。硬件方面采用了Amlogic 8726-MX方案，双核Cortex-A9 1.5GHz、1GB内存的配置与OUYA有一定差距，不过它胜在便携，而且官方表示目前已有200多款游戏适合移植到GameStick上，正式产品预计在今年4月正式销售。

3. FAVI SmartStick

和其他同类产品相比，FAVI SmartStick（图29）显得相当老实，它没有吹嘘自己是“迷你PC”或“超便携游戏机”，而是开门见山地指出自己的身份——一台随身携带的Android机顶盒，为任何普通电视添加完整的互联网功能。它搭载Android 4.1系统，采用和GameStick一样的Amlogic 8726-MX方案，内置YouTube、Netflix、Hulu、Epix、Pandora等应用，售价约合人民币240元。

4. 其他国产同类产品

逛逛淘宝你就会发现大量U盘大小的Android产品（图30），造型外观各有不同，有的卖点是信号好，有的则吹嘘处理器性能高。尽管从功能上说，它们内置了Android平台上的媒体应用，目的是让普通电视机也能观看互联网上的影视内容，与Android机顶盒的功能没有区别，但为了避免风险，卖家都不敢把它们和机顶盒归为一类，而是选择了“电视棒”“网络播放器”等名字。当然，不管是小品牌或白牌产品，硬件都是紧跟时代的，解决方案几乎都为主流的Amlogic 8726-MX或RK3066，“双核心处理器+1GB内存”就是产品合格的标志。

至此，我们已经把流行的机顶盒产品聊了个遍，由于该类产设备未使用革命性技术，在硬件设计上难度也不大，加之国内网络基础设施建设滞后、网络使用成本高、监管体制复杂等问题，可能多数用户不会让智能机顶盒接管客厅的掌控大权。不过我们仍然心怀期望，相信在谷歌、苹果的带领下，相关产品体验必会越来越出色，客厅大屏幕的变革迟早会到来。P



■FAVI SmartStick的外壳上有许多散热孔



■国产随身Android机顶盒千篇一律，或许最大的区别就是外壳颜色吧……

Windows PE
随身携带的救援工具箱



Windows PE在重装系统、数据恢复或者清除病毒木马时都是必不可少的便捷工具，我们能否DIY符合自己使用习惯的Windows PE随身工具箱呢?

■贵州 冰河洗剑

用BartPE打造自己的Windows XP随身工具箱

网络上流行的Windows PE系统是如何制作的?

微软为用户提供了一套名叫Windows AIK（Windows Automated Installation Kit，Windows自动安装工具）的系统部署工具集合，可以署名和自定义Windows产品，并将Windows系统部署到新硬件上。利用此工具即可自定义Windows PE，不过操作略显复杂，因此我们下面介绍一款非常流行的第三方工具——Bart's PE Builder，可方便地DIY个性化的Windows PE系统。

1.准备工具软件及系统环境支持

DIY所需的工具是Bart's PE Builder（简称PE Builder），这是一款免费软件，可以制作能够引导系统的CD（或DVD）Windows维护光盘，功能非常强大。PE Builder创建的系统维护盘简称为BartPE，可引导系统进入32位的图形界面操作环境，支持网络和远程管理功能，允许添加各种第三方工具软件插件，可用于诊断或修复系统，以及恢复数据、删除病毒木马以及识别已经损坏的硬件等等。网上流行的许多Windows PE系统，如“老九PE”“深山红叶PE”等等，都是使用这款工具制作的。

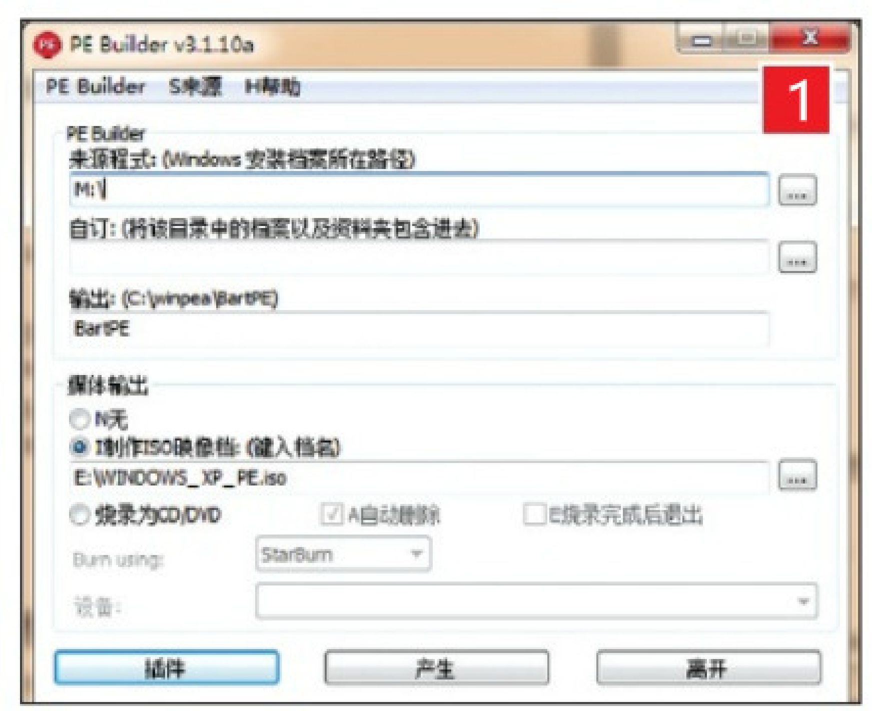
除了最新版本的PE Builder v3.1.10a之外，在制作Windows PE系统救援工具盘时，还需要Windows系统核心文件的支持，因此我们要准备好Windows系统

Windows PE简介

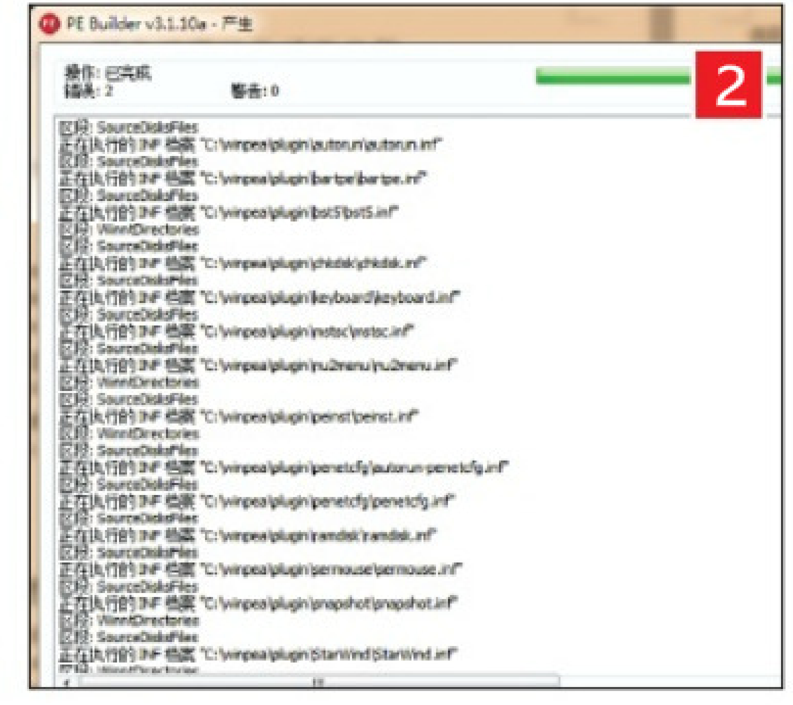
Windows PE是Microsoft Windows Preinstallation Environment（Windows预安装环境）的缩写，可以理解为简化便捷版的Windows系统。从Windows XP、Windows Server 2003、Windows Vista、Windows 7到最新的Windows 8，都分别提供了对应版本的Windows PE系统。

Windows PE可以收纳在能够直接引导的光盘或U盘上，启动时会出现对应版本Windows系统的启动画面，以及简单的图形接口（GUI）。Windows PE能运行兼容于Windows系统的程序软件，并支持网络连接。

微软将Windows PE提供给原始设备制造商（OEM）用于安装软件和测试硬件，事实上常规版的Windows系统本身的安装过程就是基于Windows PE进行的。对于普通用户而言，Windows PE可以用于诊断和修复系统，是我们处理Windows系统故障的好帮手。



■PE Builder功能设置



■生成Windows PE光盘镜像

安装光盘。PE Builder支持Windows XP和Windows Server 2003系统，可根据自己的需要选择制作相应版本的Windows PE。这里以制作Windows XP系统的Windows PE光盘为例进行讲解。

2.生成最简PE光盘

安装并运行PE Builder，软件的界面和功能操作都很简单。

首先，我们需要设置制作文件的路径，在“来源程式”处指定Windows XP系统安装文件目录路径（**图1**）。如果是利用Windows XP系统安装光盘来制作，可先进行解压或使用虚拟光驱进行加载。在“自订”栏中可添加要加到系统维护盘中的文件或文件夹，这里暂不示范。接下来选择“制作ISO镜像档”，设置输出路径及生成的镜像文件名。

设置完毕后，点击“产生”按钮，弹出Windows版权提醒对话框。点击“我同意”确认，即可开始生成Windows PE系统了（**图2**）。最终生成的ISO镜像文件容量大约在150MB左右。

将指定目录下生成的Windows PE光盘镜像刻录在光盘上之前，可使用虚拟机进行一下引导测试，成功后再进行正式刻录。

3.为PE系统添加内置插件

上面生成的只是一个最基础的Windows PE系统，我们还需要在其中添加各种插件，才能真正实现系统修复、病毒清除和数据恢复等功能。

在生成Windows PE光盘镜像时，可点击PE Builder界面中的“插件”按钮，打开插件配置窗口进行功能插件的添加。PE Builder自带多达43个功能插件，列表框中显示了所有插件的名称，以及是否可被启用（**图3**）。在“已启用”栏中，如果显示为“正确”，则表示该插件是可以直接使用；如果显示为“错误”状态，则须要从网站上下载相应的文件进行安装（官方插件下载网址：http://www.nu2.nu/pebuilder/plugins/）。

例如，要为生成的Windows PE系统添加网络功能支持，可在插件列表框中找到“BARTPE：Network Support”插件，点击下方的“启用/停用”按钮，设置启用状态为“正确”。另外还需要启用“PENETCFG: PE Network configurator (theTruth)”插件，这是PE系统的网络控制模块，可以识别并配置网卡。

要添加第三方图片的浏览功能，可以找到IrfanView插件，点击“启用/停用”按钮后，会弹出一个错误对话框（**图4**），提示缺少相应的两个程序及帮助文件“i_view32.exe”和“i_view32.hlp”。接下来从网上下载IrfanView程序并复制到PEB uilder目录下的“\Plugin\irfanview\files”目录中，即可成功添加启用IrfanView插件功能。

提示：

英文原版的PE Builder需要安装一个简体中文插件，才能在生成的Windows PE系统中正常显示中文，网上的PE Builder汉化版本中已包含了此插件。

4.个性DIY，添加第三方功能插件

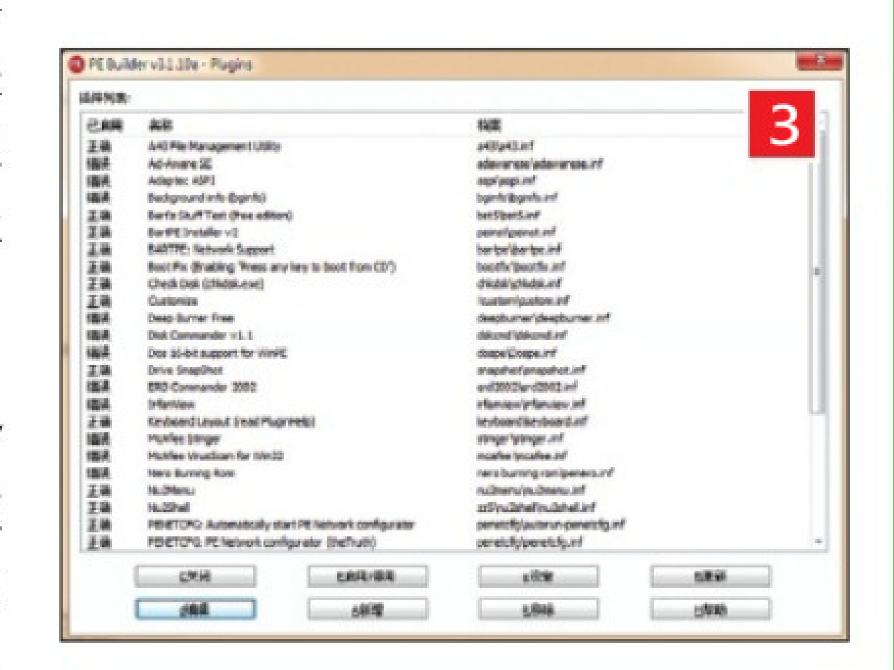
PE Builder内置的插件往往不能满足我们的需求，需要定制添加自己所需要的功能插件。我们可以在原有内置插件的基础上，修改添加第三方插件。

首先，直接从网上下载所需软件的绿色版，删除不需要的帮助文档等内容，只保留程序运行所必须的文件。这里我们以添加一款名为“PC Hunter”的病毒木马清理工具为例，此软件只有一个程序文件“PCHunter.exe”。

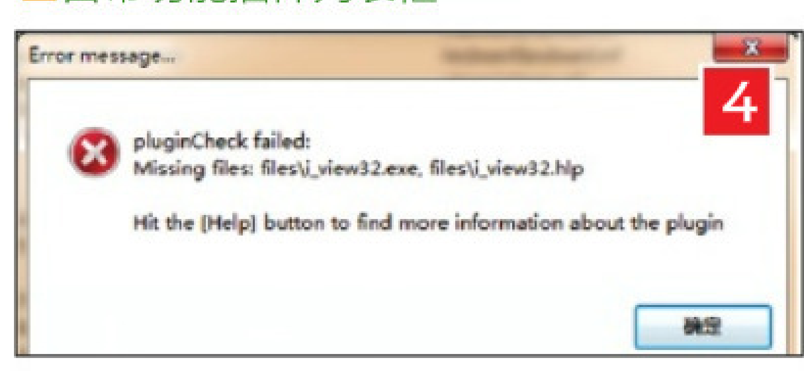
在PE Builder的Plugin目录下，复制任意插件的文件夹来创建一个副本。例如这里直接复制“a43”插件目录副本，将其改名为“PCHunter”，在此基础上修改为要添加的功能插件。

打开“PCHunter”文件夹下的“files”目录，删除所有内容，复制程序文件“PCHunter.exe”到其中；再将“PCHunter”文件夹下的“a43.inf”“a43_nu2menu.xml”修改文件名为“PCHunter.inf”“PCHunter_nu2menu.xml”。

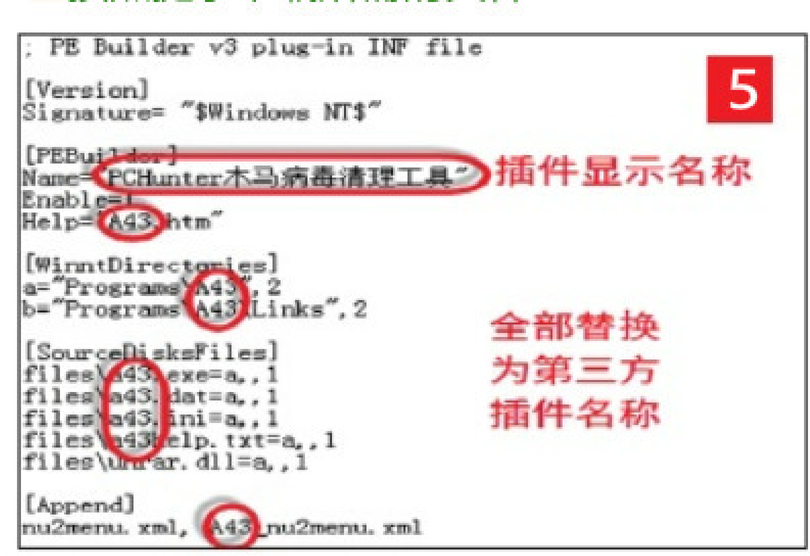
然后，用记事本打开“PCHunter.inf”，将其中的“a43”全部替换为“PCHunter”，并修改“Name=”后的内容为所要显示的插件名称（**图5**）。将“a43_nu2menu.xml”也进行同样的替换修改。



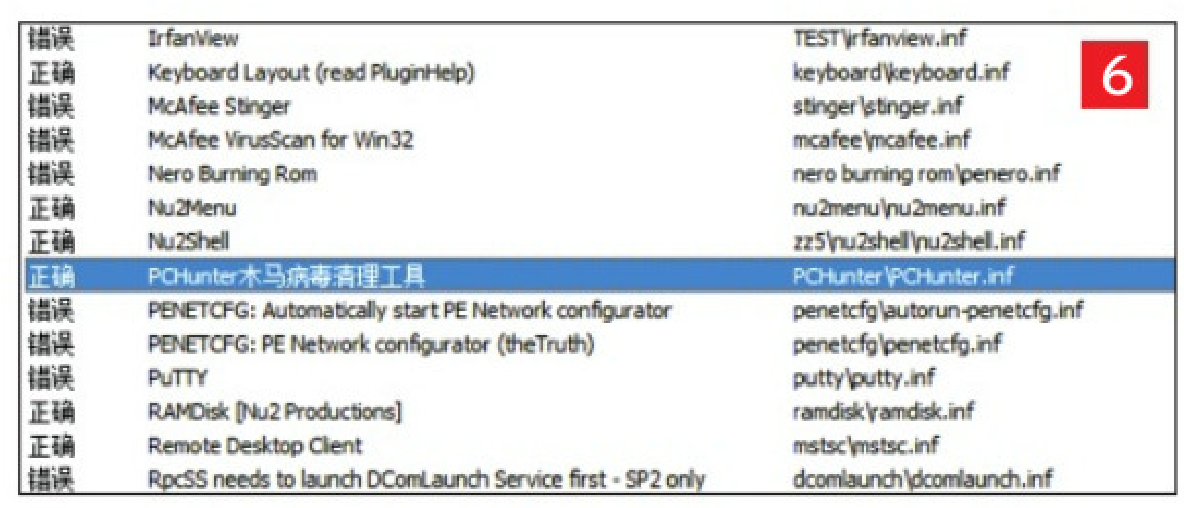
■自带功能插件列表框



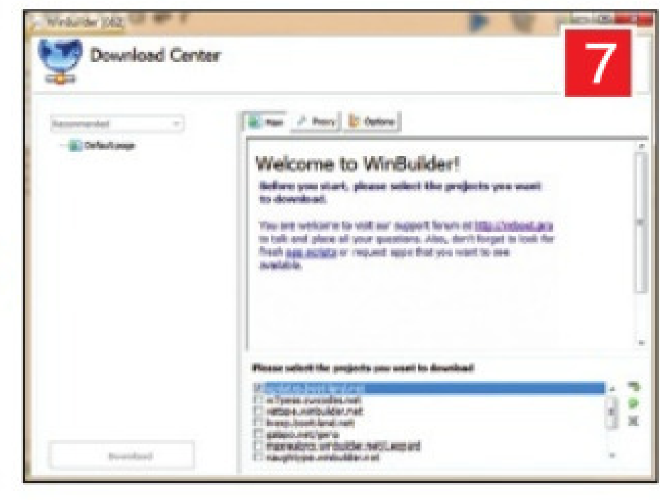
■按照提示下载所需的文件



■插件配置文件模板



■成功添加第三方插件



■需要指定下载PE制作工程



■设置需下载的工程项目文件

另外还有一个“a43.htm”的网页文件，此文件为帮助文档可以直接删除。完毕后重新运行PE Builder，就能显示并启用新添加的功能插件了（图6）。

最强大的Windows PE定制工具——WinBuilder

Bart's PE Builder虽然可以方便地制作Windows XP/2003对应的Windows PE系统，但要处理Windows Vista/7和最新的Windows 8对应的Windows PE却无能为力。这时就需要强大的WinBuilder出场了。

1.可制作Windows 7/8 PE救援系统的WinBuilder

WinBuilder可以制作从Windows XP/2003到更高版本的Windows Vista/7/8系统PE启动盘。WinBuilder采用脚本方式工作，功能相当强大，通过官方提供的脚本可以添加各种实用的第三方软件。

我们可以在软件的官方网站下载到最新版本的WinBuilder 082（http://reboot.pro/files/download/4-winbuilder/），官网同时还提供了数量丰富的第三方工具添加脚本，以及经过定制的现成Windows PE镜像，可以根据需要选择下载。

2.3步简单制作Windows 7 PE系统

WinBuilder只是一个脚本运行器，所有制作PE的工作均由脚本完成。这里我们以制作Windows 7 PE系统为例进行讲解。

首次运行WinBuilder，由于没有下载制作工程项目，可以看到WinBuilder的界面中只有一个简单的Web浏览页面（图7）。在下方的“please select the projects you want to download”处，则有可供下载的Windows PE工程项目服务器。

服务器名称标示了其对应的Windows PE版本，例如这里我们要制作Windows 7 PE，可勾选“w7pese.cwcodes.net”服务器，在左边即可自动更新对应的PE制作工程项目名称列表（图8）。

在“Win7PE_SE”工程项目中选择需要添加安装的组件，可以使用默认推荐的Recommended设置或体积最小的Minimum设置，点击Download按钮开始下载。

下载完成后，WinBuilder会重启，之后可以看到页面中多出了Scripts和Source选项卡。

切换到Source选项卡，在“Source Directory”处浏览指定Windows 7安装盘的所在路径；“Target directory”是脚本目录，保持默认设置即可；“ISO file”处则指定生成的PE系统镜像文件路径及名称（图9）。

设置完毕后，直接点击右上角蓝色的“Play”按钮，即可开始制作生成Windows 7 PE系统光盘镜像文件（图10）。成功后，WinBuilder会调用qEMU模拟器直接启动运行生成PE光盘镜像，可检查是否存在引导或功能上的错误。

3.相关设置以及功能插件的添加

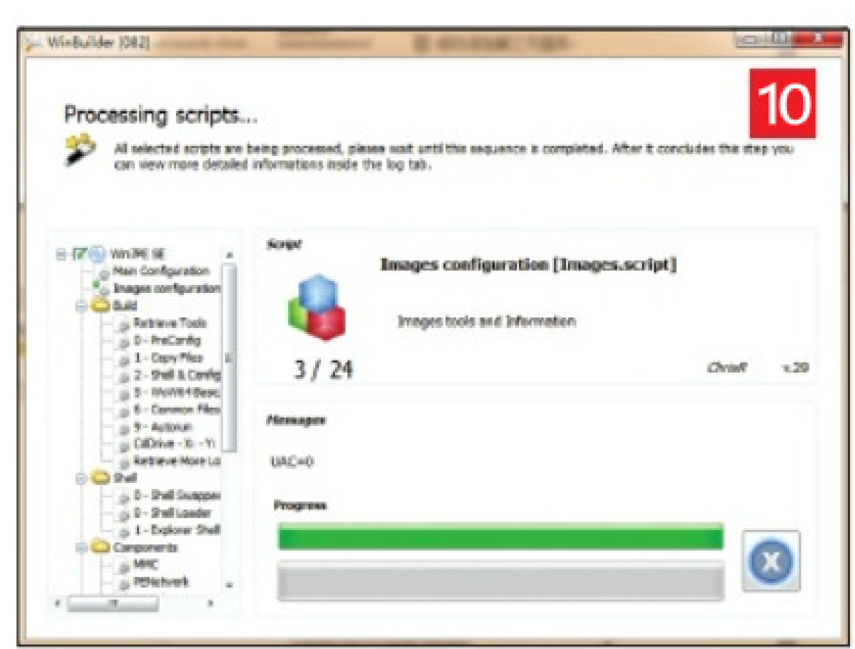
上面我们直接使用默认设置制作生成Windows 7 PE光盘镜像，在制作过程中其实还可以切换到Scripts选项页，对功能插件以及PE系统进行个性化调节设置。

例如，在“Main Configurations”项目中，可以设置PE系统的屏幕分辨率、系统引导模式、时区和键盘等（图11）；在“Shell→Explorer Shell”中，可设置开始菜单、桌面图标和任务栏等项目的显示模式与图标；在“Comments→PENetwork”中，可以进行网络配置，包括本地网卡IP地址、WLAN设置和主机名称等等。

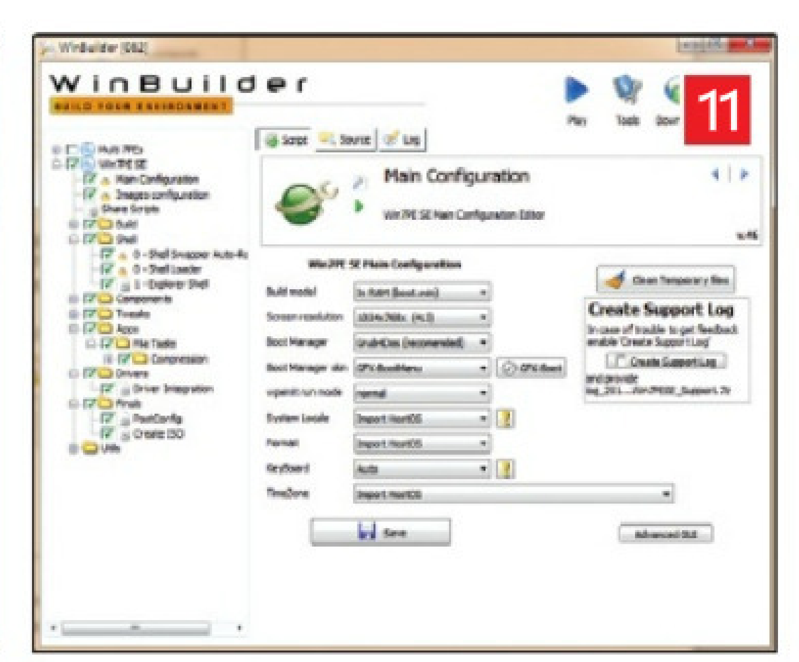
在WinBuilder提供的PE工程项目中，也包含了丰富的第三方工具插件。在下载工程项目文件时，可以展开其中的Apps项目，勾选设置所需要的工具



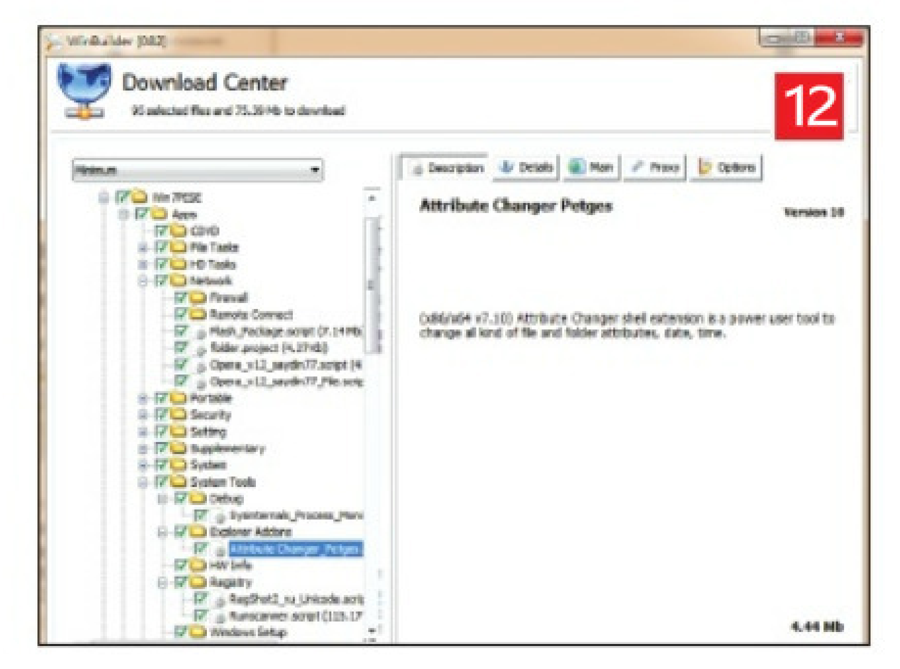
■设置Windows 7安装盘路径



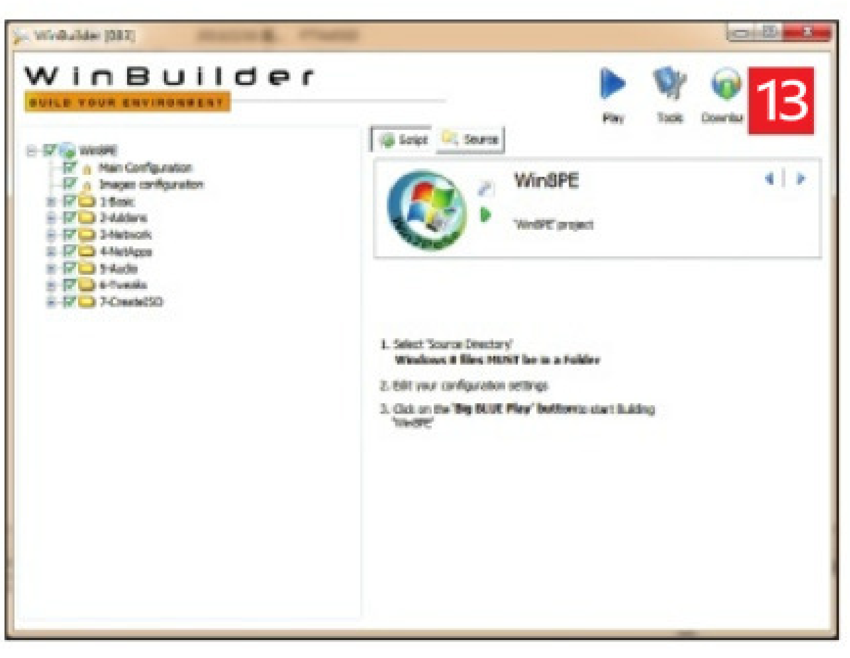
■开始制作Windows 7 PE光盘镜像



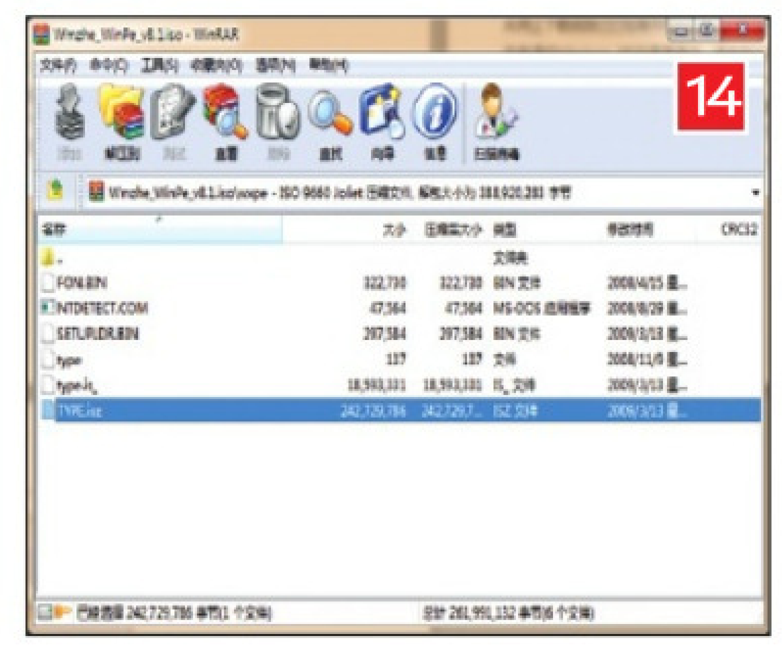
■设置PE系统分辨率



■在Apps中选择PE内置工具插件



■已经打包完毕Windows 8 PE工程项目文件的WinBuilder



■此PE的第三方工具插件其实在TYPE.ISZ文件中

插件（**图12**）。例如在“Network”网络插件中，提供了防火墙、远程连接和Opera浏览器等工具；在“System Tool”中则提供了进程监视、硬件检测、注册表扫描与文件属性修改等众多的插件工具。

如果要添加的PE工程项目中没有内置的第三方工具插件，可以到官网上搜索是否有现成的脚本。如果没有的话，可手工编写脚本进行安装，具体方法可以在网络上查阅相关资料，这里就不再详述了。另外，官网的WinBuilder软件默认没有提供Windows 8 PE系统工程项目，在网上有打包版本可供下载（http://pan.baidu.com/share/link?shareid=260678&uk=2737042301）。解压后无需再添加站点或下载工程项目文件，勾选设置PE系统和插件后（**图13**），直接点击“Play”即可制作出Windows 8 PE光盘镜像。

Windows PE系统使用中的其它问题

Windows PE系统光盘镜像制作成功后，就可以直接刻录到光盘上，也可以通过U盘启动制作工具安装到U盘上使用。下面再来补充一下实际使用中可能会碰到的问题。

1.向现有的PE镜像中添加应用工具

从网上下载或自己制作的Windows PE光盘镜像，应该如何向其中添加另外的工具软件呢？

在普通的Windows PE光盘镜像中，通常都会有以IS_或ISZ为后缀名的光盘镜像文件，其中就包含PE系统中的第三方插件和工具。有些PE文件中包含多个光盘镜像文件，如果不确定第三方插件和工具目录在哪个镜像中，可分别提取加载或直接查找体积最大的镜像文件（**图14**）。SZ文件可直接用ULTRAISO加载打开，IS_后缀名的文件可以先用WINRAR将其中的ISO解压出来，然后再用光盘浏览器ULTRAISO加载。

在正确的镜像文件中，可以看到“SYSTEM”文件夹和第三方工具的插件目录（**图15**）。在SYSTEM目录下会有一个后缀名为INI的配置文件，用记事本打开后可以看到其中包含第三方工具的路径信息。要想添加新的插件工具，先加入一行路径配置信息并保存配置文件，然后再在相应的第三方工具插件目录下加入程序文件。

修改完成后，重新打包压缩回原来的镜像文件即可。

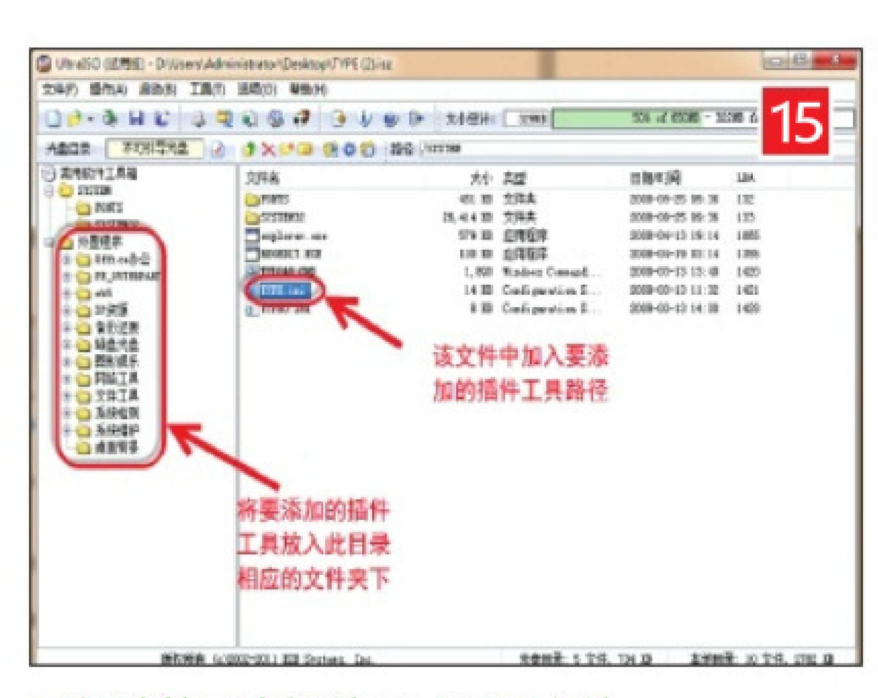
2.多系统功能引导盘的简单替换制作

许多U盘/光盘启动工具提供了WinPE＋Linux＋DOS的多系统和功能引导界面功能，我们该如何打造这种多系统引导随身工具呢？

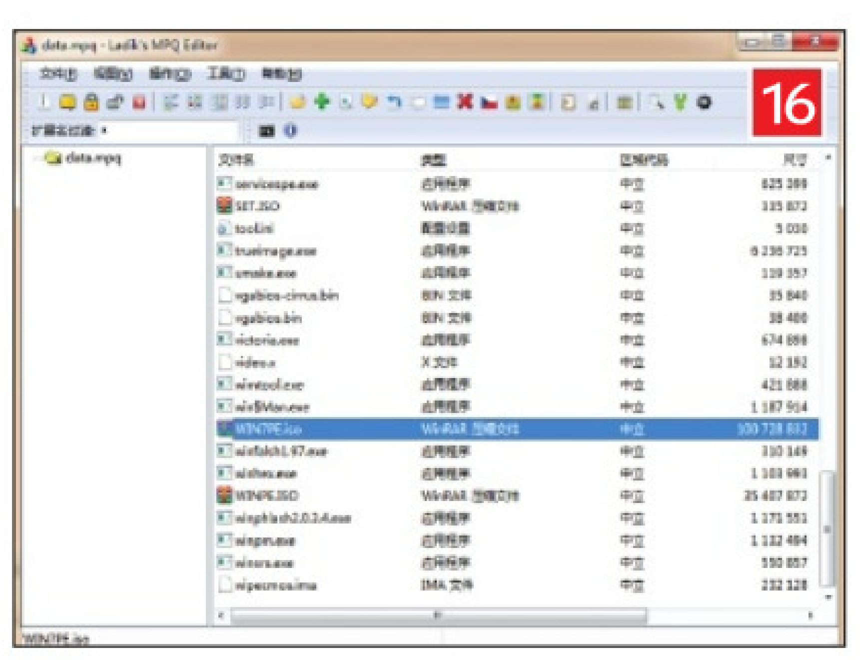
这类多系统引导是利用一些多启动引导工具制作的，具体的操作比较复杂。我们可以简单地使用替换法向这些启动工具中添加DIY的PE系统。不过，这些工具对内置的PE镜像文件往往采用了一些伪装保护不能直接替换，需要根据情况采取相应的方法。

例如，在网上流行的“大白菜超级启动U盘”工具中，有一个名为ubd后缀名的文件，其中就包含大白菜PE系统。我们把后缀名修改为mpq并用MpqEditor工具打开此文件，即可替换其中的PE镜像了（**图16**）。

最后，在大白菜等U盘启动工具中，也提供了添加启动项目的功能，可以将DIY的Windows PE光盘镜像添加到多系统引导界面中（**图17**）。不过，这样虽然很方便，但最终占用的U盘空间相对比较大。P



■打造第三方插件工具配置文件



■替换大白菜中的Windows 7 PE镜像



■将自制的PE添加到大白菜引导界面中

“另类”技术在智能手机上的应用与未来

■辽宁 Mandrain



同电脑一样，智能手机也掉入了跑分怪圈，一代又一代的旗舰机型诞生，测试软件的记录不断被打破。然而除了堆砌硬件外，软件和具体应用的发展又让人有些失望，虽然市场上不乏创新，但始终无法凝聚成改变人们使用习惯的力量。好在经过几年的酝酿，新一轮的变革即将到来，QR码、NFC等技术无疑会在其中扮演重要角色。当然，它们也会在未来经历洗礼，而决定它们去留的选择权就在你的手上。

一、QR码：手机成就了我

多亏了智能手机标配的摄像头，二维码中的QR码得以在移动平台上彻底火爆了一次。作为一种用图形记录信息的手段，它能记录名片信息、电子邮件、网页书签、文本信息等内容。任何安装了QR码识别软件的手机，都能把图片中的信息读取出来使用，看上去就像在变魔术，新奇有趣的同时，极大地降低了交换信息的时间成本。

QR码在商业领域的作用更大，它被认为是移动互联网入口，将线上与线下内容连接起来。腾讯微信“扫一扫”（下页图1）的成功推广，让这种黑白相间、好似马赛克拼成的小图片，一下子成了商家、媒体、应用的宠儿。知名互联网公司的推波助澜，更是QR码在国内获得成功的关键——新浪、搜狐的微博，淘宝，以及其他人气旺盛的互联网平台，都在其产品中集成了QR码功能，你可以用手机扫码加好友、读微博，或打开导购页面（下页图2）等。

因使用者众多，上面提到的功能想来大家都非常熟悉了，除此之外，手机与QR码这对有趣的组合还能实现一些新颖的功能。例如活动提醒应用“MuziCode”（下页图3），它的特点是专为社团活动丰富的大学生设计，用户只要扫描活动海报上的QR码，软件就会自动将活动的时间、地点等安排导入到手机中，还能设置好日程提醒。另一类比较受欢迎的应用是QR码交友名片（下页图4），比方说国内的EddyCity，他们制作的名片上除了包涵传统的联系信息，如电话、邮箱、学校、公司、职位等，还在QR码内包涵了你的各种社交网络信息：如人人、豆瓣、微博、点点、QQ空间、花瓣等。

快速配置WiFi也是QR码的一个创新应用，这方面的代表是“WIFI:InstaWifi”。朋友来家中做客需要使用WiFi时，拍一下QR码就能快速完成设置，再也不用记录又长又麻烦的密码了，同理这种方式也特别适合在餐厅、图书馆等公共场所使用。另外在移动支付领域，QR码也有它的一席之地，国外的Kuapay通过绑定信用卡，付款时让对方扫一下你手机上的QR码就行了，国内的支付宝在这方面也有类似应用，笔者会在下文中详细说明。

有关QR码在智能手机上的前景，人们持有截然不同的观点，乐观的人认为QR码会越来越好，将来会占有统治地位。清醒的人则认为QR码已经做得足够多了，它是个连接线上和线下内容的好工具，会保持着旺盛的生命力，不



■图1：微信是国内QR码应用的推动者，很多中小企业用它的“扫一扫”做营销



■图2：“扫码比价格”软件开了个好头，一度成为手机上的必装软件



■图3：帮助大学生组织活动的MuziCode，扫描即可自动设置日程



■图4：手机扫描名片有先天优势，但QR码名片是否能被大众认可呢？

过想有更大发展几乎不太可能。

二、NFC：我已等得太久

熟悉本刊的读者对NFC不会陌生，它是“Near Field Communication”的缩写，中文译为“近场通信”。NFC最早由飞利浦公司发起，并由诺基亚、索尼等厂商联合推广。简单理解，NFC就是RFID读卡器与智能卡的功能整合，不但兼容过去的RFID基础设施，还支持点对点的数据交换。

支持NFC的设备可在主动或被动模式下交换数据，被动模式时的设备自身无需提供电源，作为发起者的主设备会承担供电的责任——当主设备贴近目标设备并足够近时，主设备产生的射频场会激活目标设备，目标设备在主设备创造的射频场内完成应答、连接，全部过程耗时通常小于0.1s，而且在传输过程中数据经过了加密，因此NFC是一种安全、轻松、快速的无线连接技术。

NFC自上世纪80年代就已存在，行业标准在2003～2004年时建立完成，过去的数年里，NFC的曝光度逐渐提高，尤其在一些发达国家，NFC与手机结合的移动支付随处可见，坐公交、乘地铁、购物时都可以“刷手机”（图5），我国国内也在公交卡、门禁卡等领域有大量应用。

智能手机时代，让绝大多数用户认识NFC的，还要归功于Google在2011年初推出的Android 2.3.3。作为时下最热门的智能手机系统之一，Android积极支持NFC引来了广泛关注。同年9月，Google又发布了Google Wallet（一种用户可以绑定信用卡，用手机就能完成支付的服务），进一步确立了NFC在未来移动平台的地位（图6）。NFC在营销领域也将有所作为，商家可以把NFC芯片嵌入到宣传海报、名片里，鼓励消费者“刷手机”获取其中的信息，这方面NFC的直接竞争对手正是二维码。

利用NFC建立连接迅速、使用方便的特点，它可以搭建桥梁，简化智能手机与数码产品、家用电器之间的连接。三星、索尼、松下、LG等品牌都有相关产品推出，下面我们来看一些你可能会感兴趣的：

·智能电视

三星的智能电视F8000内置NFC，用户将手机与电视通过NFC配对后，手机中的图片、视频、网页、游戏等内容就可以非常方便地显示在大屏电视上，与之类似的还有索尼的R550A系列电视，不过它们目前都只能与自家的智能手机配对使用。

·一体机、超级本

惠普SpectreOne一体机整合了NFC，该功能被该公司称为HP TouchZone，配合相应软件，它实现了与NFC智能手机交换文件等功能，不过根据其他媒体的测试，NFC功能在与三星Galaxy S3、诺基亚Lumia 920成功配对后未能成功传送文件，可见通用性方面仍需改善。此外，索尼的一体机VAIO Tap 20，惠普的超极本Envy 14 Spectre（下页图7）都带有NFC功能。

·音箱、耳机

蓝牙音箱和耳机支持NFC，与智能手机配合使用的便捷度有了质的改善，相关的音箱产品有索尼SRS-BTV5、三星DA F60、诺基亚play 360° MD-50W等



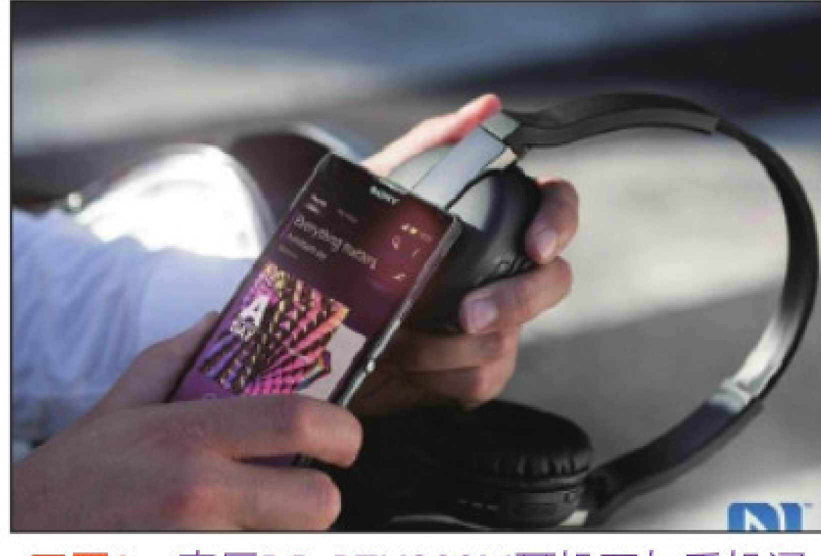
■图5：诺基亚2007年就在国内发售过名为6131i的NFC手机，但由于支持不力几乎无人问津



■图6：移动支付应该是NFC最有前途的应用之一，可惜国内普及仍需数年



■图7：惠普Envy 14 Spectre带有NFC功能



■图8：索尼DR-BTN200M耳机正与手机通过NFC配对



■图9：索尼SRS-BTM8的NFC功能演示

■图10：松下Lumix ZS30上看去很普通，但它却是一款支持NFC的数码相机

等，耳机产品包括索尼DRC-BTN40K、诺基亚Reaction等等。用NFC配对时，手机与音箱、耳机一碰就能完成全部配置（图8、9），比使用蓝牙配对更便捷快速，让你能更方便地欣赏音乐。

·数码相机、家用电器

在今年的CES上，至少有两款支持NFC功能的数码相机亮相，分别是松下Lumix ZS30（图10）和Lumix TS5，它们内置WiFi，通过NFC与智能手机互联，实现了快速分享照片到社交网络的功能。智能手机还能利用NFC快速连接家用电器，松下和LG已经把NFC技术整合到旗下多种家电产品，如支持NFC的洗衣机、电饭锅、冰箱等，在用NFC手机与这些电器连接后，躺在沙发上就能用手机操控所有电器，听上去非常诱人。

比较扫兴的是，由于新品价格昂贵或未上市，你目前也许无法体会利用NFC智能手机与其他数码产品互动的乐趣，不过留心观察一下，你就会发现与NFC有关的软件应用渐渐多了起来，它们的实用性也越来越强。目前使用广泛的手机间共享文件就是一个例子。

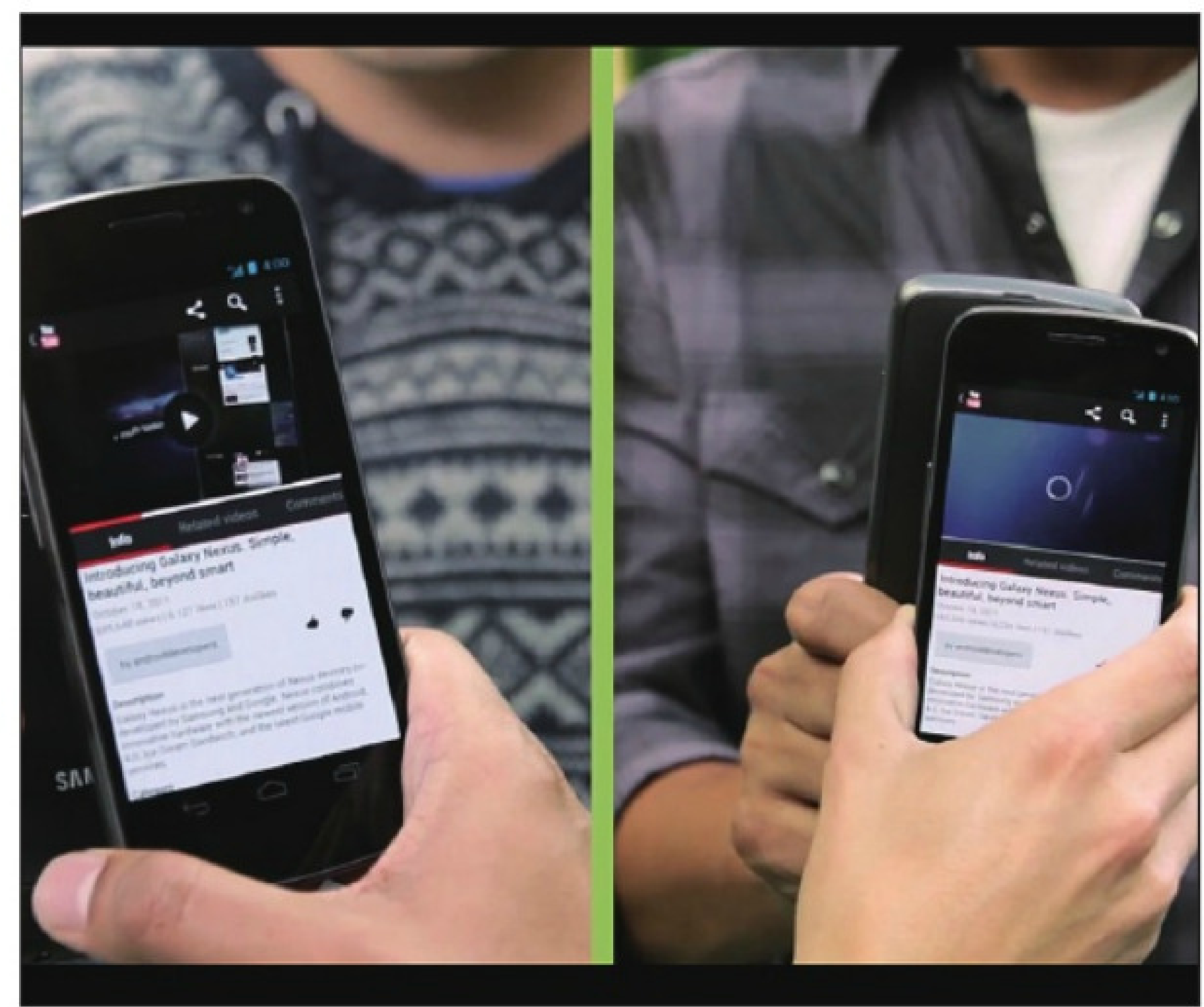
用过的人都知道，“蓝牙/WiFi+NFC”是十分高效的方式，因为NFC目前的最大速率仅为424Kbps，而且受使用距离的严格限制，与目前蓝牙、WiFi相比在数据传输方面不占优势，不适合用来传送大文件。但利用它响应迅速的特点，NFC特别适合在传输文件之前用于手机之间的配对连接和名片等小文件传输。Android 4.0的Beam功能即为NFC传输文件而设（图11），该功能也逐渐被各大手机品牌集成到自家的软件中，例如三星、诺基亚、索尼、HTC及国内的OPPO等等。

传输文件外，智能手机还能利用NFC实现一些很酷的功能，大家可以关注如下几款软件：

·快拍NFC

快拍NFC（图12）是一款免费的手机NFC识读及写入软件，已可支持索尼LT22i、LT26i、MT27i、谷歌Nexus S、Galaxy Nexus、HTC ONE X、三星Galaxy S Ⅱ（韩版）、Galaxy S Ⅲ等手机。通过快拍NFC，你可以轻松实现对手机NFC功能标签的管理和添加，还可以查看和收藏NFC识别记录，是生活中有力的辅助工具。

使用时只需将NFC芯片（如公交卡）放在NFC手机的识别区域内，软件会自动将芯片中的内容识别出来，快拍NFC还能记录识别过的NFC芯片中的内容，系统会自动按类别，按时间倒序自动存放在“历史记录”中。新建NFC标



■图11：利用Android Beam传输网址和多媒体文件



■图12：快拍NFC自定义标签



■图13：NFCard读取出的数据



■图14：小木公交显示的刷卡记录

■图15：NFC ReTag PRO的界面比较简陋

■图16：AnyTAG NFC Launcher能实现多种任务

签功能提供“网址、文本、名片、联系人”4种类型标签的创建，你可以把信息保存在手机内置的NFC标签里。

· NFCard

NFCard（上页图13）是一个开源软件，支持符合ISO 7816-3、ISO 15693、felicia等国际标准的卡片，并可扩充支持一些专门标准（如中国的pboc2.0）。NFCard程序可以用来读取电子钱包（主要是公交卡）中未加密的余额、交易记录、标识信息等。NFCard只使用常规的读卡方式读取未加密数据，不会对卡片或数据造成破坏。目前已经确认支持的卡片有：深圳通卡（新版），香港八达通卡，北京市政交通卡（新版），西安长安通卡，武汉城市一卡通，深圳图书馆读者证等。

· 小木公交

听名字你就知道，小木公交（图14）和快拍NFC、NFCard的功能类似，都可用来读取公交卡中的余额信息、交易记录，它支持深圳、北京大部分公交卡（部分老版本的卡不支持），以及武汉通、嘉兴市民卡等。

· NFC ReTag PRO

看过网上的介绍，有些用户误认为NFC ReTag PRO（图15）是一款能改写公交卡数据的软件，但其实这款应用只能读取NFC标签中的ID部分，再将它与手机的某个功能关联起来。比方说你有一张北京公交卡，除了乘车时使用外，还可把它关联成“打开浏览器”或“进入飞行模式”，以后用手机扫一下就能实现设定好的动作，实现了一卡多用。我们曾经评测过的OPPO Find5，其实就是通过NFC标签实现了类似的场景切换功能。

· AnyTAG NFC Launcher

这款软件与NFC ReTag PRO实现的功能一样，不过它的界面更漂亮，能实现的任务更多，还有大家都喜欢的中文版。原理上，它也是利用了NFC标签中独一无二的ID，将其映射到手机中的某个功能上，任何支持NFC的手机都不应错过这么有趣的功能（图16）！

三、移动支付：硝烟四起

移动支付可降低支付成本，小额支付的情况下，消费者会觉得它比POS机更方便，商家也会发现它的手续费要低得多。或许在不久的将来，你到任何一个小食杂店、小饭馆消费，也可以用手机来付款，无需随身携带现金。

移动支付的前景格外美好，市场研究机构BI Intelligence发布报告指出，到了2016年移动支付将成为一个独立的万亿级资产产业。艾瑞咨询2013年1月28日也公布研究数据，2012年中国第三方支付业务交易规模达12.9万亿，同比增长54.2%，预计2016年整体市场交易规模将突破50万亿。

钱一多竞争也就多了，因为有了和天量资金亲密接触的机会，很多人都清楚资金在经济系统中的重要性，所以国内有能力做移动支付的3个势力——银行、电信运营商、互联网企业早就或明或暗地开始布局，平静的表面之下是移动支付市场的熊熊战火。

既然国内移动支付市场是多方之间的较量，那么它们各自的特点又是什么呢？

1.银行

显然，银行在传统支付领域占统治地位，自身得天独厚的优势让其底气十足。不过在电子商务突飞猛进的时代，银行的网上支付服务大量被拥有第三方支付牌照的互联网企业取代，以支付宝为例，他们的在线支付业务已经从简单的转账付款，渐渐覆盖到了话费充值、水电煤气、信用卡还款等诸多方面，拥有着庞大用户群和市场份额。相比之下，缺失了便捷性的网上银行，面对格局趋近成熟在线支付市场，不得不放低姿态与第三方合作。如今眼看移动支付即将兴起，银行自然是不愿重蹈覆辙了。

2.电信运营商

同样拥有第三方支付牌照的国内三大电信运营商：中国移动、中国联通和中国电信也对移动支付虎视眈眈，它们手握大量“话费余额”，用户基数庞大，从某种程度上说，一旦未来铺平了移动支付的道路，获得的交易规模将难以估量。但与互联网企业相比，电信运营商终究少了些为客户服务的意识，基因里缺少跟随互联网发展方向的能力，它们因此错过了电子商务的黄金时代，面对移动支付时信心不足。

3.互联网企业

互联网企业是三者中最弱势也是最强势的，它们不像银行、电信运营商那样，从一开始就位于产业链的顶端。互联网企业以“第三方”的角色登场，时刻活在银行的阴影之下，一旦国家政策发生变化，企业就可能面临灭顶之灾。“生于忧患而死于安乐”的道理在互联网企业身上体现得淋漓尽致，为了不被淘汰，它们不得不用更好的服务取悦用户，时刻准备好迎接新的模式与技术，全方位地发展自己的业务……因此有人相信，当移动支付的战争硝烟散尽时，



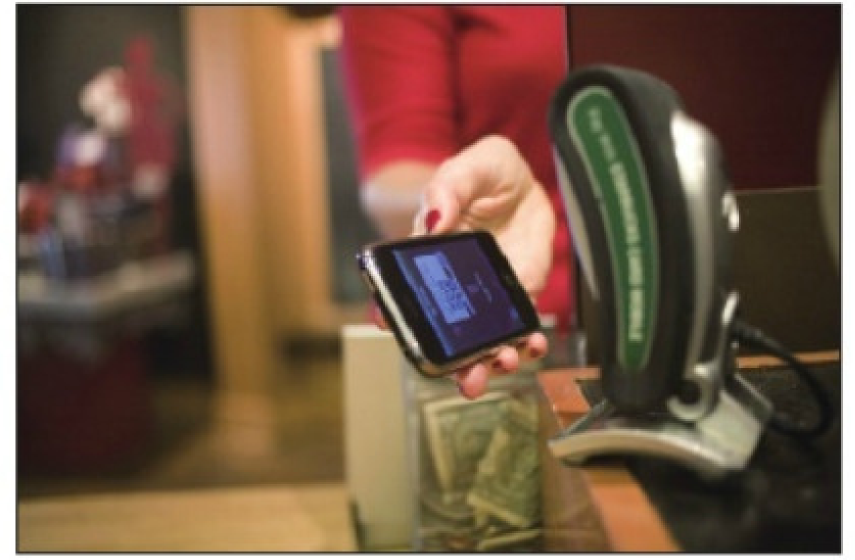
■图17：银联与HTC推出的支持NFC的“移动钱包”手机，最终被人遗忘



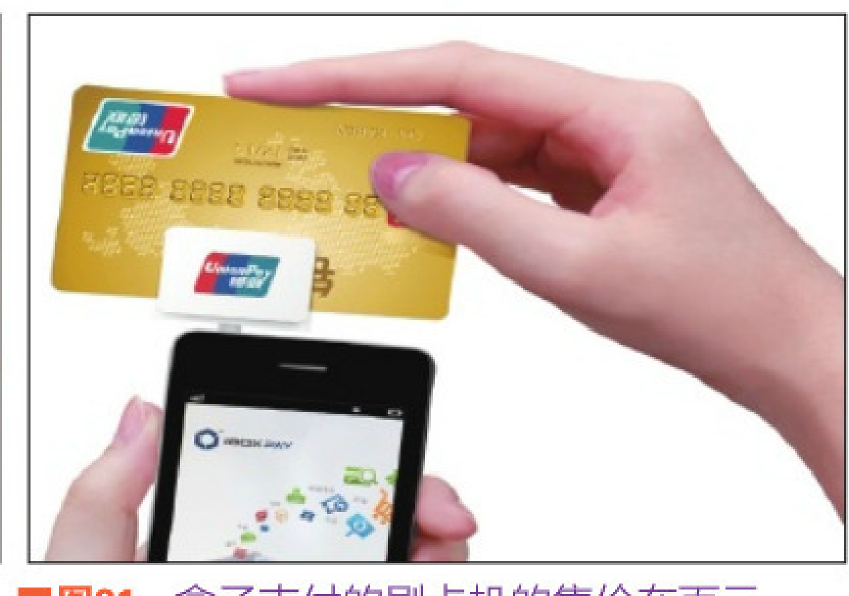
■图18：带有银联TSM平台“QuickPass”的POS机你见过几台？



■图19：移动支付的好处显而易见，你的钱包里不用塞满各种卡了



■图20：扫二维码付款也很方便，比NFC的通用性要好



■图21：盒子支付的刷卡机的售价在百元以内



■图22：拉卡拉刷卡机，插在3.5mm音频接口上就能用

必有一家作为第三方的互联网企业笑到最后，分得一块大蛋糕。

分析完各家的长短，我们再把目光投向移动支付的实现办法，流行的包括NFC、二维码、声波、摇一摇等等。在国内，NFC一直是移动支付的大热门，它的实现流程是首先由用户将银行卡与NFC手机绑定，以后在购物消费时，用户只需用手机刷卡付费就可以了，商家要准备的只是一台与支付服务商联网并可读取NFC的读卡器（图17）。电信运营商和银行都很看好这种模式，前者希望将NFC放在SIM卡上掌握主动权，后者则希望是自己占有主动权。

2012年6月，经历过漫长的斗争，中国银联与中国移动签署了合作协议，双方将基于金融移动支付标准，全面推进NFC移动支付服务。按照计划，中国银联将完成120万台受理终端的非接触式支付改造，让NFC手机可以在更多场所实现近场支付。中国移动则计划销售1000万台NFC手机。中行、邮储、中信、浦发、广发、光大等家银行也将接入银联TSM（Trusted Service Management，可信服务管理）平台（图18），实现“空中发卡”，就是持卡人可将银行卡信息直接下载到手机或IC卡等安全载体中，借助手机终端便捷、安全地支付，比银行柜面、邮寄等传统方式申领银行卡更方便（图19）。

双方合作的核心部分，是中国银联与中国移动TSM平台的互联互通，实现金融行业与通信行业两大移动支付产业链重要角色的技术兼容。银行、手机制造商、应用开发者等产业链各方，未来都将围绕TSM平台，去实践自己的移动支付计划。

互联网企业则不太喜欢NFC，支付宝钱包的二维码（图20）、声波、摇一摇这3种移动支付手段，都是在利用目前智能手机都具备的功能。相比之下，NFC只是被一部分手机所拥有的功能，不利于短时间内尽快推广，支付宝、财付通很明白抢占先机的重要性。“智能手机＋软件”非常能讨好多数用户，因为它没有任何额外的成本，简单设置一下手机就变成了个人移动设备POS机。

另外像快刷、盒子支付（图21）、拉卡拉（图22）等产品的“刷卡机”模式也值得关注，它们都抄袭国外的Square——智能手机外接一个小设备，而这个小设备就是一个刷卡机，用户支付时只需用银行卡、信用卡一刷就行，未开通网上银行也能顺利交易。该模式的盈利方法是收取相应的手续费，但对于小餐馆、食杂店这样的小本生意来说，这种模式完全可以替代成本高昂的POS机，因为“刷卡机”的购买成本往往不过百元而已。

看到这里，你是不是对移动支付的未来充满信心？别急，笔者还得拨一盆冷水。我们看看移动支付应用得更早，推广更努力的国外市场。在日本，2004年就已经有类似Google Wallet的“移动钱包”，但是直到2010年末，也仅被10%的日本消费者使用。Google在美国本土也好不到哪去，推广的进展一直非常缓慢，多数人似乎不认为用手机消费比信用卡更方便。

笔者认为，大众接受新鲜事物需要漫长的时间，更何况目前几种移动支付技术难分高下，没有一种占绝对主导地位。我们不妨看看周围，还有不少保守的人不愿开通网上银行？还有很多出租车司机不接受乘客刷一卡通消费？你就知道移动支付推广起来会多艰难了吧。

今年是移动支付的爆发年，但它离成熟还早着呢，那不是技术上的问题，而是整个链条中每一个零件都要磨合，我们只能希望磨合期短一些，斗争的硝烟尽快散去吧…… P



产自印度安德拉邦芒古德的黄金龟甲虫——且慢，这只瓢虫的模样怎么有点眼熟？

《哈里·波特》系列的爱好者们请注意，货真价实的“金色飞贼”出现啦！

■北京 坏香橙



高科技时代的童趣玩物
2013年纽约玩具展精选

“尽管视频游戏如今成为了孩子们的娱乐首选，但是诸位家长不必担心，排名紧随其后位于次席的依然是玩具。”

著名国际玩具公司孩之宝（Hasbro）在2013年年初公布的调查报告如是说。

必须承认，在这个“信息与屏幕统治一切”的时代，电子游戏已经成为了全年龄休闲娱乐领域最醒目的磐石产业之一。不过即便如此，对于大多数孩子来说，传统意义上的玩具依然拥有难以抗拒的魅力——毕竟，能够拿在手上的实体玩偶肯定要比只能隔着屏幕遥望的虚拟角色更为引人入胜，不是吗？

另一方面，为了对抗电子游戏行业带来的冲击，众多不甘落败的传统玩具厂商也在不断改进产品的设计思路吸引新一代消费主力群体的关注。在刚刚结束的2013年纽约国际玩具展上，我们可以看到许多秉承这一思路开发的新产品，其中甚至还有不少足以激起父母一辈动手把玩的杰作，请看：

1.Hasbro Jenga TETRIS Edition

乍看之下，这款色彩鲜艳的积木玩具似乎与经典款式相差无几，不过稍加留意就会发现，搭建这座花里胡哨高塔的积木块并不是标准的长方体，而是与经典电子游戏《俄罗斯方块》单元模块如出一辙的棱块。显然，对于生在电视机前长在游戏机间的新一代积木玩家来说，这款玩具的造型肯定会有更为鲜明的吸引力。

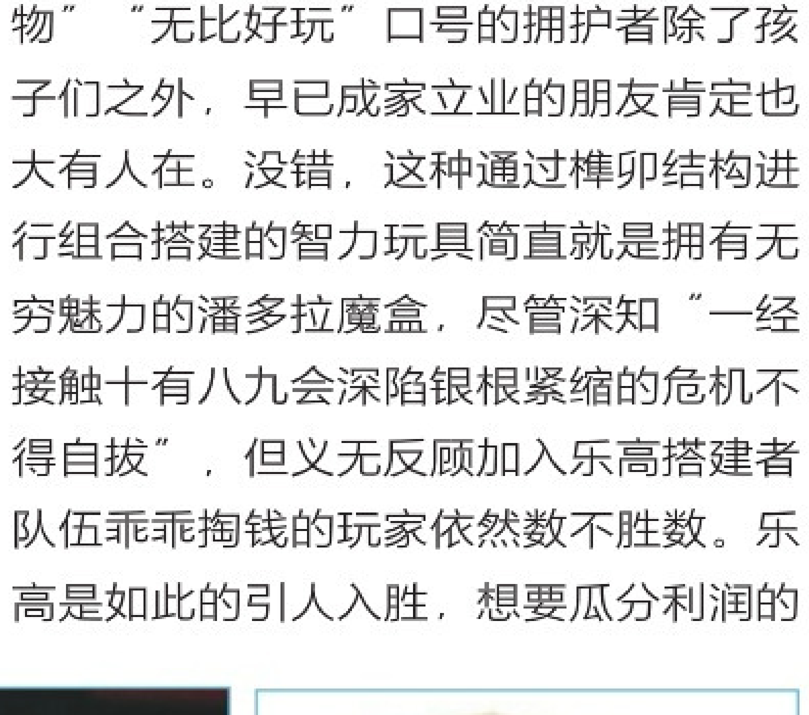
点评：拜《生活大爆炸》所赐，叠叠乐这种在国外流行已久的多人互动桌面玩具逐渐被广大国内观众所熟知。相比于按照号码依次抽取积木的经典规则，利用颜色与形状决定抽取顺序的“俄罗斯方块叠叠乐”或许可以更容易地被新玩家所接受。除此之外，不规则的造型也使得新款叠叠乐在搭建方式上产生了更多变数，保持平衡的技巧无疑也会变得更多样，带来的乐趣自然也会更丰富。倘若孩之宝愿意对这款产品进行完善与重点宣传的话，想必可以在广大的桌游玩家中赢得好评。

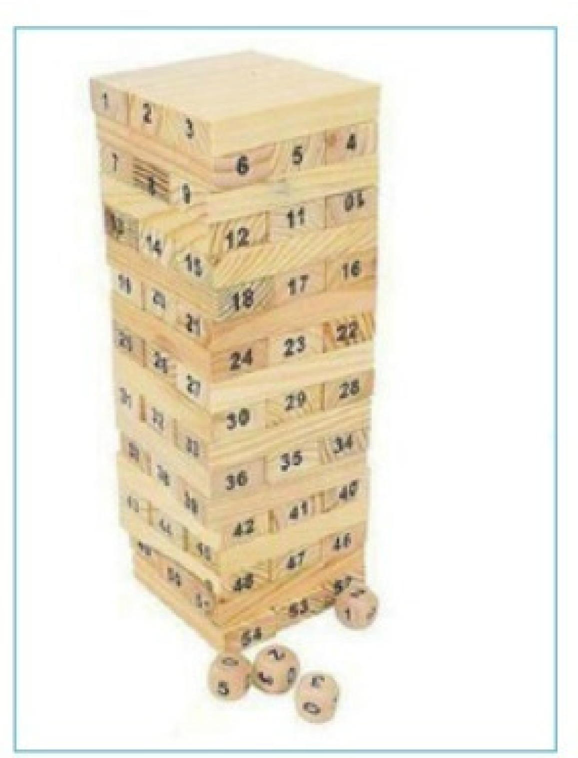
2.Zometool Design Series

提起乐高，我相信高呼“创意神物”“无比好玩”口号的拥护者除了孩子们之外，早已成家立业的朋友肯定也大有人在。没错，这种通过榫卯结构进行组合搭建的智力玩具简直就是拥有无穷魅力的潘多拉魔盒，尽管深知“一经接触十有八九会深陷银根紧缩的危机不得自拔”，但义无反顾加入乐高搭建者队伍乖乖掏钱的玩家依然数不胜数。乐高是如此的引人入胜，想要瓜分利润的

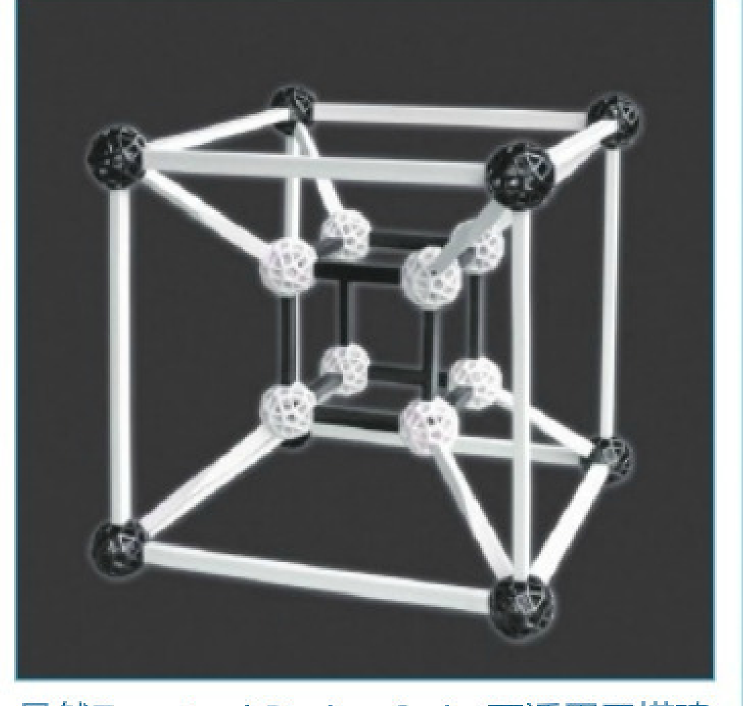


Hasbro Jenga TETRIS Edition。多么熟悉的形状与配色——对于视频游戏玩家来说，接受俄罗斯方块叠叠乐肯定很轻松

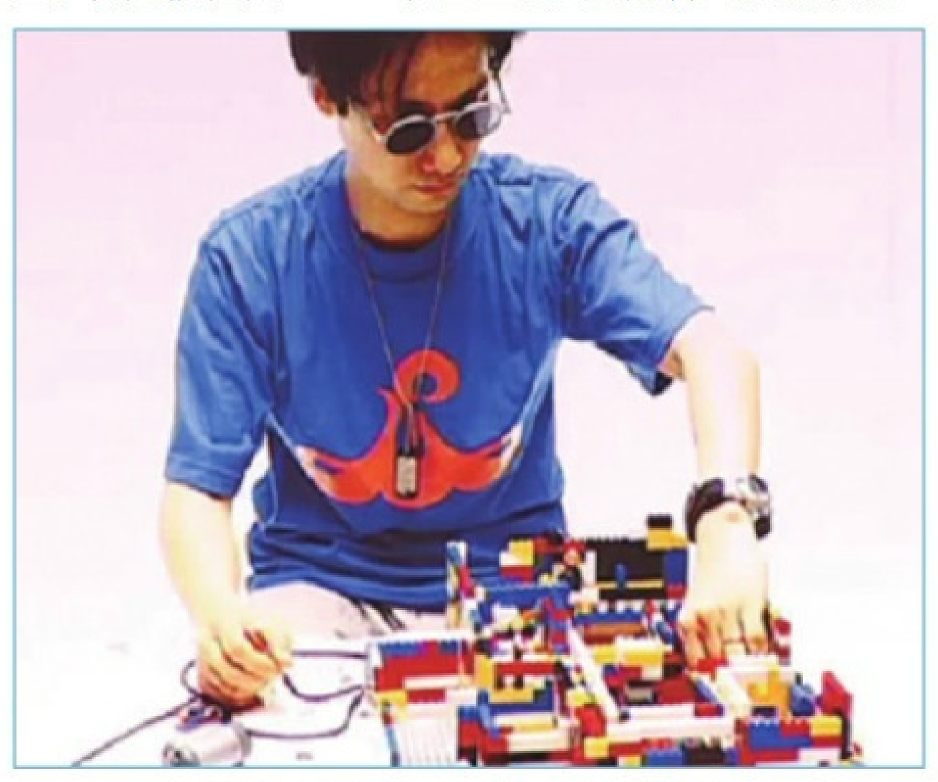




乍看之下似乎没什么技术含量，其实叠叠乐还是有不少游戏规则的



虽然Zometool Design Series不适用于搭建面片结构，但构筑点线框架毫无问题



这位乐高玩家是不是有点眼熟？

厂商自然不是少数，Zometool Design Series就是在这种“有钱大家赚”的思路下催生出的新品之一：利用拥有多种形状插孔的球形节点，结合不同榫头的连接支柱，擅长发散思维的玩家可以轻易创造出丰富多彩的立体模型。尽管这款拼插玩具并没有五颜六色的涂装，但很显然，这并不什么需要修改的缺点。

点评： 除了作为智力玩具之外，乐高在专业设计领域同样可以发挥出神奇的功效。举个例子，日本著名游戏制作人小岛秀夫在为PS平台的谍报动作游戏神作《合金装备》规划关卡地图时，就曾经利用乐高积木作为基础单元进行开发，最终得出了让人叹为观止的设计效果。同理，Zometool Design Series简洁的配色与灵活的组合方式无疑也对从事工业设计与研究的专业人士拥有莫大的吸引力，诸如晶胞、阿基米德多面体以及病毒的蛋白质结构都可以用这种拼插积木制作出直观的模型。无论是用作休闲把玩还是教学研究，Zometool Design Series都是一款不错的产品。

3.LED Futuro Cube

把“Cube”和“Toy”两个单词放在一起的话，估计不少读者的第一反应就是“魔方”。倘若遵循这条思路，看到LED Futuro Cube之后在心里嘀咕“这个魔方该怎么玩”的朋友应该不在少数。其实，这个貌不惊人的小立方体内置速度感应器与微处理器，可以根据操作者对方块的移动、触摸与拍打做出敏感的反馈，从而有条不紊地改变表面LED灯的明暗状态，在视觉效果上还原普通魔方的把玩体验。除此之外，LED Futuro Cube还内置了12款迷你游戏，我们甚至可以通过发光点的明暗切换来玩一把真正的3D版“贪吃蛇”——这可要比用手柄和键盘在平面显示器上操作有趣得多。

点评： 尽管如今的家用机与掌机硬件市场已经被巨头厂商垄断，但这并不意味着此类娱乐产品再无另外探索的余地。事实上，出奇制胜给消费者留下深刻印象的此类产品在近十几年来一直层出不穷，从最早的电子宠物到发售于2011年的Sifteo Cube，每个时代都会有另辟蹊径创意十足的电子玩具登台亮相。和之前的产品相比，LED Futuro Cube的设计思路明显发生了彻底的改变——画面显示效果被完全放到了无足轻重的位置上，取而代之的是真正意义上的“体感”与“交互”。当然，“扩展性”这种指标同样也没有被忽视，根据制造商ThinkGeek提供的信息，LED Futuro Cube会搭配软件开发套件一起上市，怎么样，诸位Geek心动了吗？

4.PowerUp 3.0

作为一项全年龄各职业皆宜，广泛适用于休闲放松以及忙里偷闲领域的有益身心无伤大雅的娱乐活动，折纸飞机向来是绝大多数朋友喜闻乐见的手工制作之一。虽然即使凭借经验调整机身与机翼形状，这种简单的无动力飞行器至多也只能滑翔几十秒而已，但如果加装上辅助推进器的话，整体的续航能力立刻就会产生显著提升——没错，这就是PowerUp 3.0的基本设计主旨。如图所示，这套简单的动力系统由轻巧的螺旋桨、电动机以及蓝牙控制器组成——你没看错，尽管看上去结构实在是简陋得有点过分，但PowerUp 3.0确实可以通过配备有蓝牙4.0技术的智能手机进行控制。只要正确安装调试，标准A4打印纸折成的纸飞机甚至可以持续飞行10分钟左右。

点评： 作为现代航空技术的重要研究课题之一，空气动力学始终是全球航空工业关注的焦点科研项目。尽管最基本的帕努利定理对于所有的理科生来说都不难理解，但将这种物理定律运用在现实中让飞行器灵活自如地翱翔天际绝不是什么可以轻松解决的任务——这点只要尝试过制作航模并放飞便能深刻体会。另一方面，尽管相比于桐木板材，打印纸的结构强度与可靠性完全不在一个量级上，但后者最大的优点便是成本相对低廉并且可以轻松地修改调整外形轮廓，如果从反复试验积累经验的角度来看，拥有动力的纸飞机未尝不是航模入门的另一种途径。而对于PowerUp 3.0这种轻便式飞行器引擎来说，只要进一步平衡造价成本与耐久性能的比例，并且通过附加套件提供配套使用的轻量化舵机系统以便对飞行姿态进行控制，这套组件的发展前景会远比我们的初步印象来得更广阔。

相关链接：

http://www.popsci.com/technology/article/2013-02/10-best-toys-toy-fair-2013



魔方也进入了高科技时代，不知厄尔诺·鲁比克教授（经典三阶魔方的发明者）感想如何

上市于2011年的Sifteo Cube，可以打麻将喔

本届展会上公布的PowerUp 3.0样品，多么霸气的涂装效果……



仔细看看官方设计图，电动机居然采用了前置结构

游戏推荐

最贱的游戏2（Trollface Quest 2）

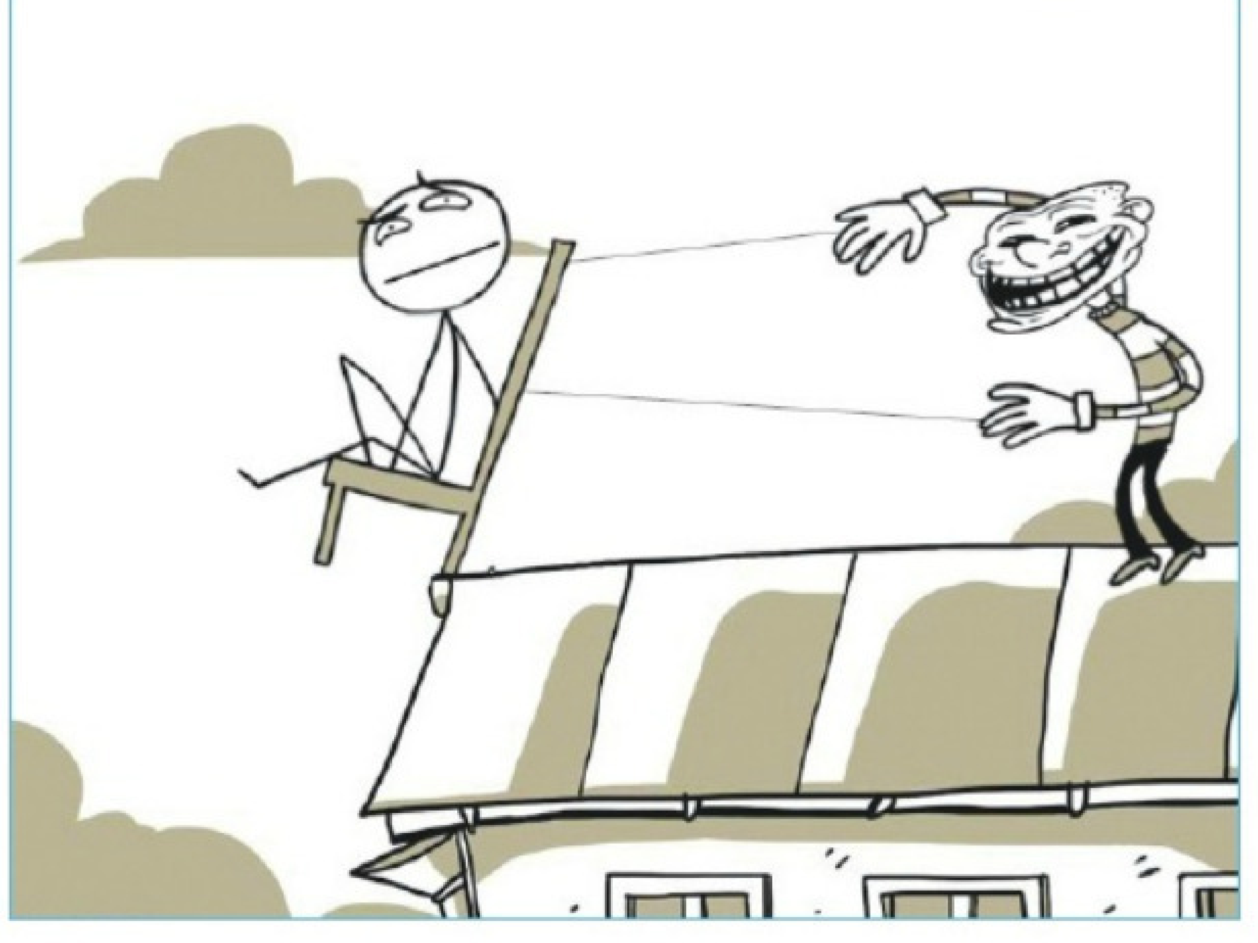
众所周知，闲极无聊脑满肠肥的宅男尽管看上去是一种手无缚鸡之力的懦弱生物，但只要给他们提供一个可以隐匿真面目同时“动脑不动手”的表现机会，这些思路极其宽广的家伙轻而易举就能释放出堪比硝化甘油的创造力。倘若是一大群志趣相投的宅男同类聚集在一起，最终产生的增福效果甚至可以直逼云爆弹的等级——这点只要看看国外大型匿名留言板的盛况就能理解。著名的4chan.org就是这种“宅男横行强而有力”的典型网站，而对于大多数围城外的看客来说，这个充满了“凡人莫近”气息的留言板最著名的产物除了Anonymous这种鼓吹无政府主义的黑客团体之外，“Trollface”恐怕也是最为耳熟能详的名词之一——倘若你对此大惑不解表示“闻所未闻”的话，“暴走漫画”想必会让你恍然大悟。这两者之间的关系纠葛在此暂不详述，我们需要了解的只有一件轶闻小事：早在2011年的时候，一部名叫《最贱的游戏》（Trollface Quest）的Flash游戏出现在了知名迷你游戏集散网站armorgames之上，凭借登峰造极的贱格程度与原汁原味的“4chan Style”，这部状似粗制滥造的作品取得了极高的人气，至今安卓系统移植版依旧占据着应用下载排行榜的前列。尽管谈不上拥有交口称赞的美誉，但既然有如此之多的用户对这种全无下限的胡搞游戏保持了浓厚的兴趣，那么不趁机推出续作似乎有些说不过去——没错，《最贱的游戏2》（Trollface Quest 2）已经登场了！游戏的玩法与前作如出一辙，运用鼠标指针以及发散思维来解决那些让人捧腹大笑的谜题吧！

操作方式：鼠标点击控制画面中的项目，用各种稀奇古怪的方式破解制作者设下的圈套陷阱尝试过关。

游戏链接：
http://www.bored.com/game/play/152025/Trollface_Quest_2.html



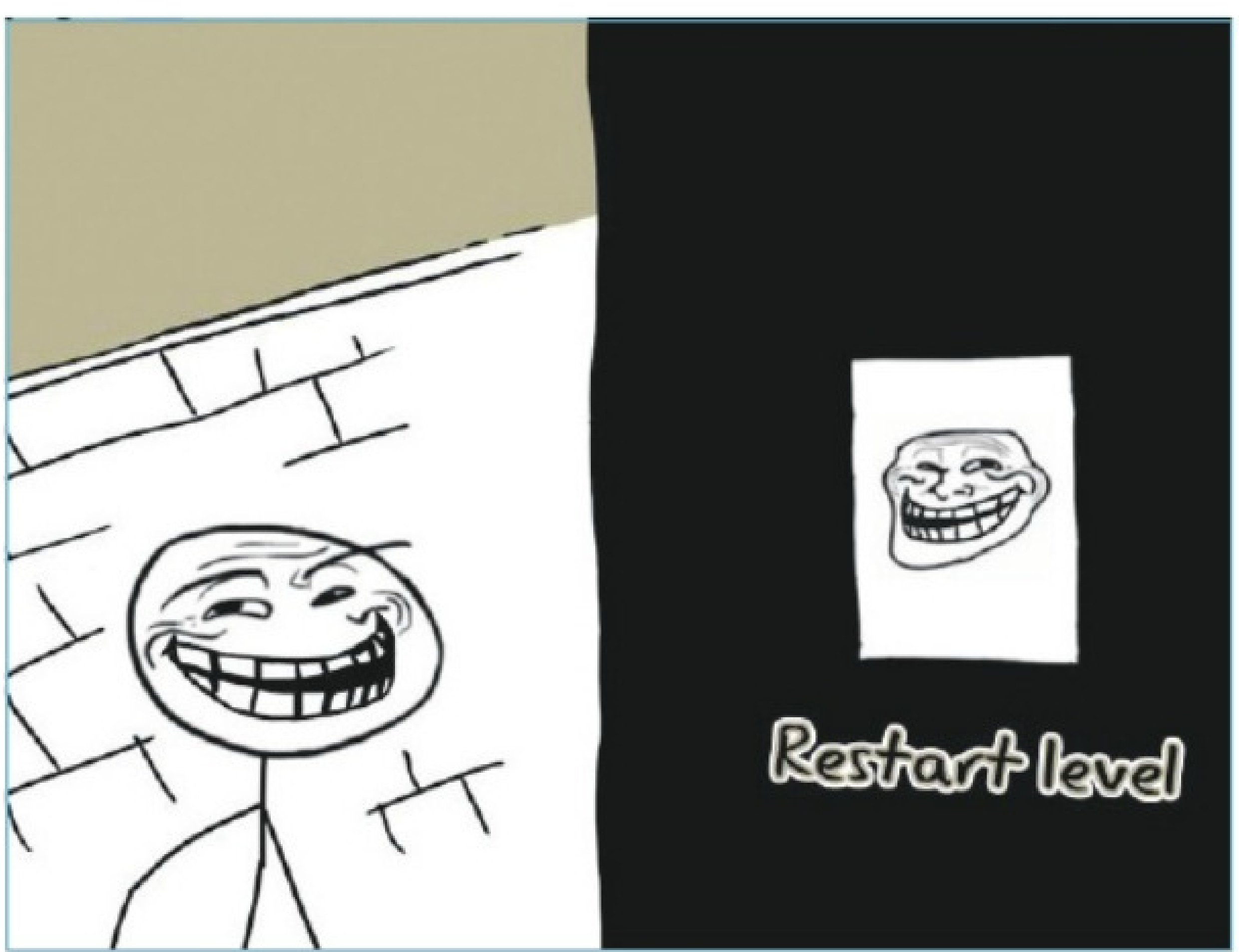
相比于前作，Trollface Quest 2的载入速度明显变慢了不少，不过制作人贴心地提供了读取画面小游戏供我们消遣



尽管在形式上似乎与解谜游戏有些相似，但说实话，不少关卡根本就没有任何逻辑可言——换句话来说，看攻略过关不算妥协让步



顺带一提，本作游戏音效的贱格程度相比前作有了明显进步……好吧，这确实不是称赞



有些关卡确实不能用常规思路去解决，注意，提示出现“Restart”可不见得一定要重新开始喔



如果不是最近购买的新电脑会自带Windows 8系统，又有多少读者愿意花钱升级系统呢？笔者觉得在不换电脑的情况下，只要当前设备能够满足自己的需要，那么升级的动力可谓微乎其微，大部分人不愿意冒风险去做“闲得蛋疼”的事情。然而操作系统的更新换代从某种角度来说对硬件厂商算是个好消息，因为这意味着消费者可能会为了更强的硬件性能而购买新设备。此外对于新技术的发展也是件好事情，比如国内老大难的“IE6”问题就困扰了无数的网站设计者，他们可不想花费更多的精力去专门优化一个过时的浏览器。所以事情的好坏总是相对的，而且和自身利益总有着密切的关系。

■小众软件 大笨钟



让PC播放iOS设备中的音乐——Shairport4w

□大小：590kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://shairport4w.sourceforge.net/

用iOS设备随身欣赏音乐十分方便，如果还想把保存在iPhone上好听的歌曲通过电脑和大家一起分享，你会怎么做呢？“Shairport4w”可以很轻松地让电脑直接播放iOS设备中的音乐，而且不需要事先同步文件。这项技术源于Apple TV，该产品可以将视频直接分享到显示器或者电视上，与家人或朋友共同欣赏。Shairport4w让你无须添置任何设备就能享受类似的体验，不过目前仅支持播放音频。

使用前需要先在电脑上安装苹果自家的Bonjour软件，并确保iOS设备与PC处于同一个局域网内。之后打开iPod应用点击“发送到屏幕”图标，选择Shairport4w后就可以使用电脑音箱听音乐了！

轻量级音乐播放器——Hokrain

□大小：575kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.appinn.com/hokrain/

“Hokrain”是一款酷劲十足且非常小巧的音乐播放器，支持常见的主流音乐格式，包括MP3、OGG、WAV、AAC、AC3、APE、CDA、FLAC、MIDI、TTA和WMA等。该软件最大的特点是非常节省CPU资源，其托盘图标本身就可以查看CPU的使用情况。笔者随机播放了几首常听的音乐，CPU使用率最高仅不到2%，大多情况下在0.5%左右。

Hokrain的播放界面直观清爽，左侧是文件目录，右侧是播放列表，下方显示详细的音乐信息（包括作者、专辑名、年代、风格以及码率等），最下方还会显示音乐频谱。软件没有右键菜单，右键拖动为多选，将文件拖出窗口则代表删除，操作十分便利。





虚拟团队管理工具——Hubstaff

□大小：6.7MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：https://hubstaff.com/

随着互联网自主创业热潮的不断兴起，越来越多的虚拟团队如春笋般涌现，然而随之而来的便是团队管理问题的诸多困扰，例如管理者如何分配、跟踪、解决任务以及考察工作效率。

“Hubstaff”提供了一套不错的解决方案，通过安装监测软件来掌握整个项目的执行进程，并将汇总信息以最直观的方式展现给管理人员。Hubstaff客户端会自动统计团队成员的工作时间以及时间利用率，支持定时上传屏幕截图来监督工作内容。管理者在网页端可以每隔10分钟查看项目统计情况，并为每一段统计添加标注。

拖拽之间传输文件——Filedrop

□**大小：**18.3MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.filedropme.com/



Windows操作系统对于局域网内设备之间文件传输功能的支持还是比较好的，只不过由于系统设置过于繁琐，而且会牵扯到用户权限等问题，日常的文件共享操作会遇到莫名其妙的问题，从而也就催生了像“飞鸽传书”这种专门的局域网通信工具。

与之相似的“Filedrop”会让文件传输更加有趣。软件支持Windows和Mac双平台，在不同电脑上安装并运行软件后，程序会自动显示其他电脑的桌面壁纸并随时准备发送文件，此时只要将要分享的内容直接拖进窗口，对方点击“Accept”按钮后就可以收到资料。整个过程自然流畅，用户体验很棒。

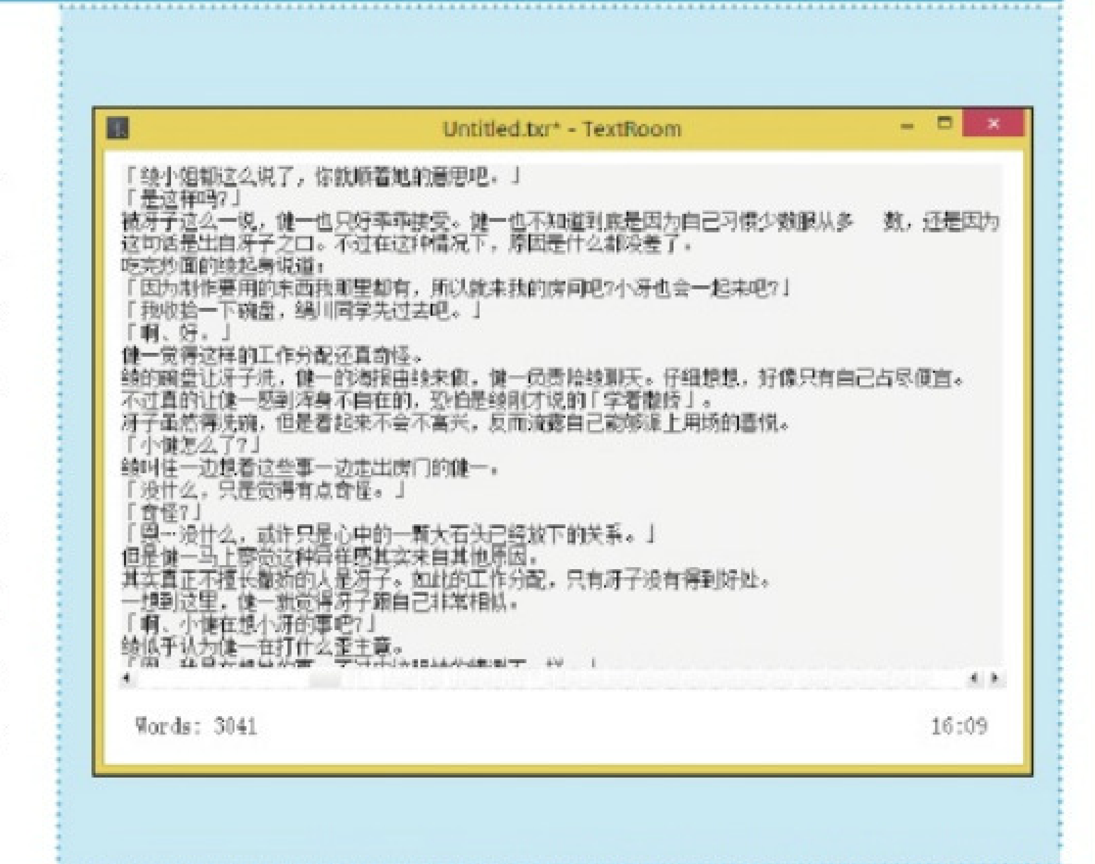
专心书写——TextRoom

□**大小：**12.5MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://textroom.sourceforge.net/

我们常说如今是一个信息大爆炸的时代，互联网的高速发展让信息无处不在，也让人们在工作时越来越分心，于是就出现了“TextRoom”这种专心写作的“奇怪”工具。

TextRoom让你专心工作的原理就是将窗口占满全屏并只留出输入文字的部分，其余任何与工作无关的东西统统去除。使用者可以调整背景颜色和字体，之后就忘记一切开始痛快书写吧！为了避免意外发生，建议在设置中勾选自动保存功能，这样就不怕掉电丢失内容了，此外还可以设置每天的写作目标和休息提醒，做到劳逸结合。



试卷制作工具——彩虹试卷生成器

□**大小：**8.8MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://anjintong.webng.com/

彩虹试卷生成器是一款教学辅助软件，开发者是一名每天都要面对各种考试的高中生，可想而知这款软件足以能满足大部分出题工作者的不同需求。

该软件的主要功能是在题库的基础上，自动按要求生成标准格式的试卷。题库的文件格式为DOC文档，在安装目录下的“题库”文件夹中有题目与答案的示例格式可供参考。虽然大量的试题录入是件麻烦事，但只要折腾一次，之后就可以全部交给软件来处理。点击“生成试卷”会进入向导界面，首先填写试卷标题、卷头、考试说明等信息，然后选择题型、题目数量，最后点击“完成”便大功告成！

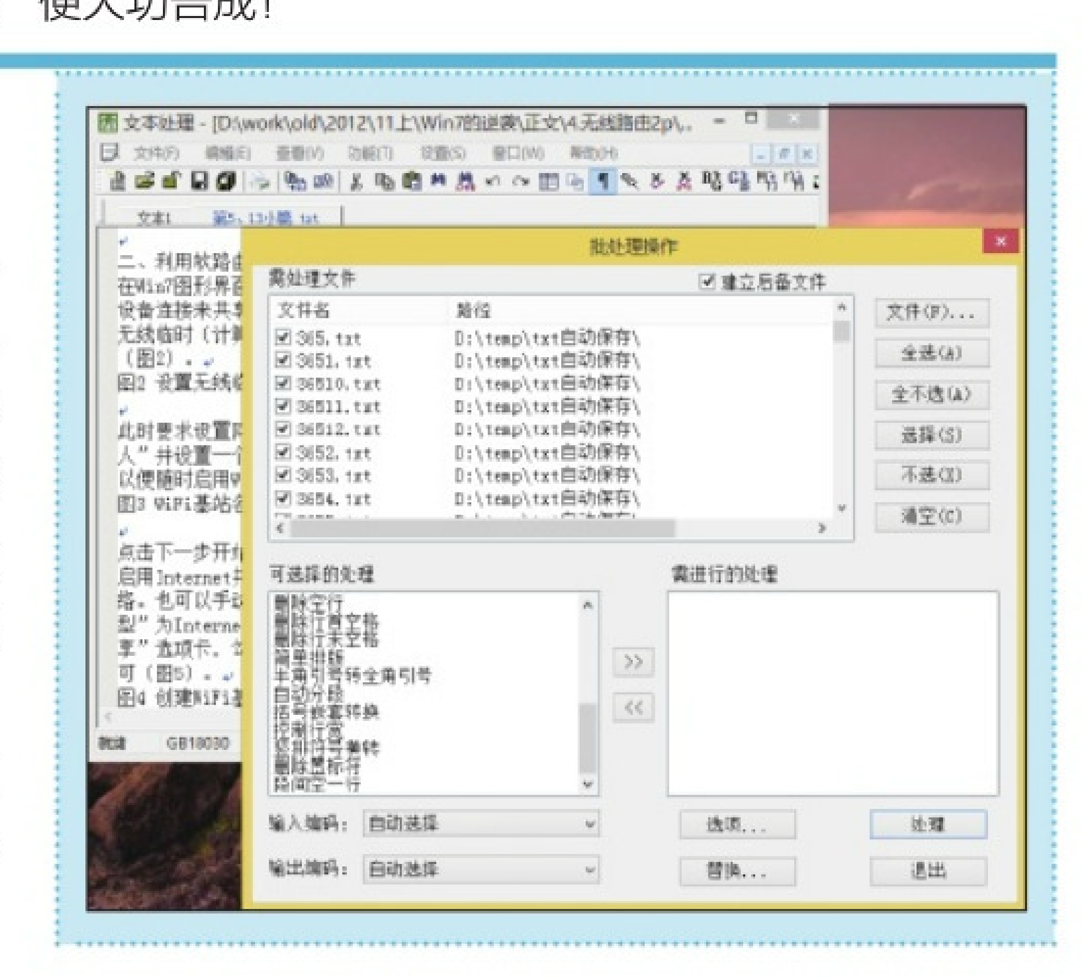
多功能文本批处理工具——TextPro

□**大小：**2.2MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://www.fodian.net/tools/index.htm

“TextPro”是一款为校对佛经文献而开发的文本批处理工具，适合对大量文本文件进行简繁/内码转换和语音朗读校对。此外最重要的是该软件还支持用正则表达式查找与替换，以及多文件合并/比较等功能。其原创的双字节正则表达式与自定义替换表功能颇为实用，将两者进行适当的组合使用，几乎可以完成任何批量文字修改任务。

TextPro的用户界面与一般的文本工具差不多，可以进行简单的文字编辑。如果你有大量文本需要规范化处理，那么熟练掌握这款软件之后，定会成为你得力的助手。





经过一年又一年“过节回家”和“开学返校”（或是“上班返工”）时在漫漫旅途中的经验积累，我们都找到了打发时间的最佳方法——玩手机。安装几款游戏，下载几部小说或电影，在火车上自娱自乐足够了。还想找人聊天？用不完的3G流量可以尽情“浪费”在社交网络上和朋友们侃大山，一路上绝对不会缺少乐子。如果还想追求文艺范，不妨试试用手机记录旅途见闻，把遇到的趣事和风景写下来、拍下来，别忘了提前安装好顺手的日记应用喔！

■辽宁 马卡

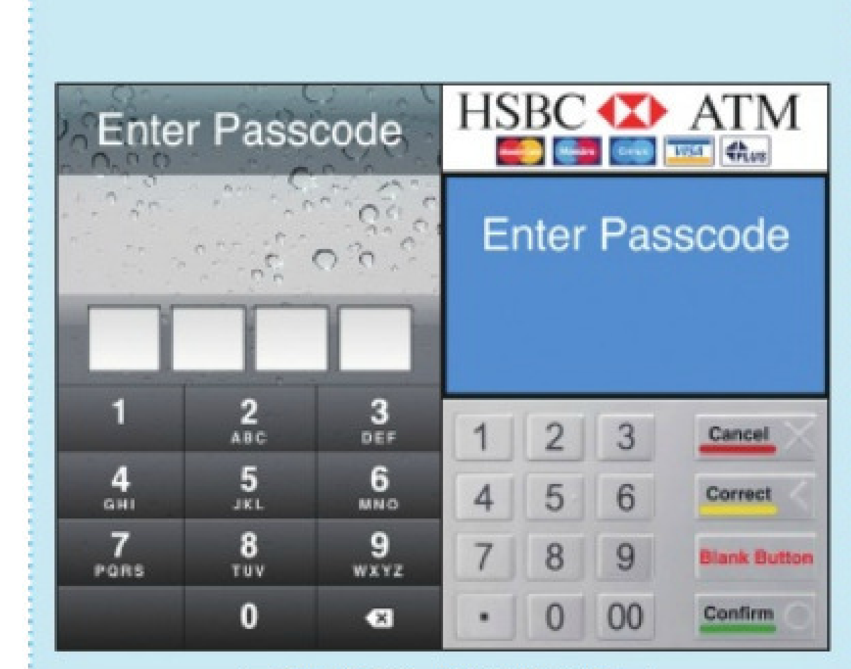
万能保险箱——iSafe Pro

□**大小：** 22.5MB □**下载：** http://126.am/iSafe

“iSafe”最主要的功能是允许用户通过添加密码为手机中的私密图片以及视频内容上锁，保护个人隐私。然而就像武林高手一样，它还有很多本领深藏不露，在主界面上方轻轻向右一划才会出现。

除了可以保护文件以外，iSafe还具有多媒体播放、Facebook传输、Youtube上传影片、网页内容下载、文本编辑器、制作铃声等18项实用功能。值得注意的是，为了防止密码被破解，用户可添加多个假密码（如设置“8888”“1234”等弱密码），让那些自以为聪明的人进入虚假解锁界面，巧妙地保障了机主的信息安全。

点评：iSafe Pro在截稿时依然限时免费，其内置广告需要购买收费版本才能去除，好在多数情况下还能忍受。



可更换不同的解锁界面

漂亮购物单——Snipbase

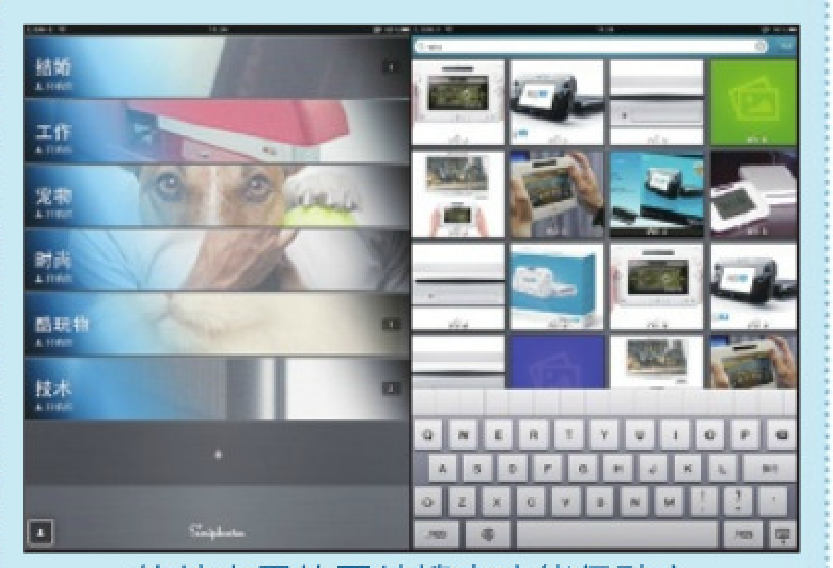


□**大小：** 30MB □**下载：** http://126.am/Snipbase

一份别致的购物清单会让你的生活更有条理，也会给购物过程增添不少乐趣。“Snipbase”正是一款非常出色的购物单应用软件，它具有简便的操作方式和精美的用户界面，以图片为主的展示形式更会让女性用户喜爱。

软件主界面简约至极，默认提供工作、时尚、酷玩物等分类，点击下方的“+”可添加要采购的物品，用户可直接拍照核输入文字做备注，或使用自带的图片搜索功能，从网上寻找相关图片。购物单创建完成后，可对其打勾表示已经购买，或用文字写明暂不购买的理由。

点评：Snipbase提供中文界面，未来也许会支持国内流行的社交网站。


软件内置的图片搜索功能很贴心

MAME模拟器——Gridlee

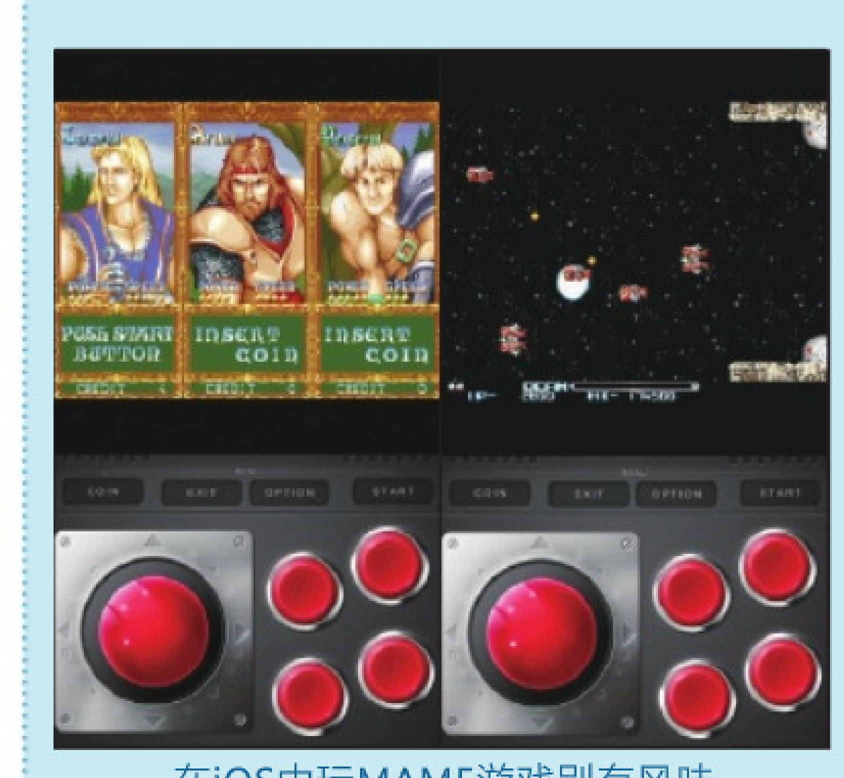


□**大小：** 84.7MB □**下载：** http://126.am/Gridlee

2011年底，一款出色的MAME模拟器“iMAME”在苹果软件商店发布，你猜它的命运怎样？当然是被强制下架了！苹果显然不允许有侵权性质的模拟器软件存在。目前另一款MAME模拟器“Gridlee”再次挑战规则，不过其开发者非常聪明，没有把应用归于模拟器类工具，而是借用了一款无商业利益的游戏顺利登上了货架，并且完全免费。

第一次运行Gridlee会在程序目录中生成“Document”文件夹，使用文件管理工具就可以把BIOS文件和其他游戏放到里面运行。该模拟器也支持《圆桌骑士》《三国志》等CPS1游戏，相信在未来升级之后，流畅玩《三国战记》也肯定不是问题。

点评：低调的Gridlee模拟器最终还是引发了许多争议，但截稿时依然可以正常下载，这是非越狱用户玩模拟器的最佳途径。


在iOS中玩MAME游戏别有风味

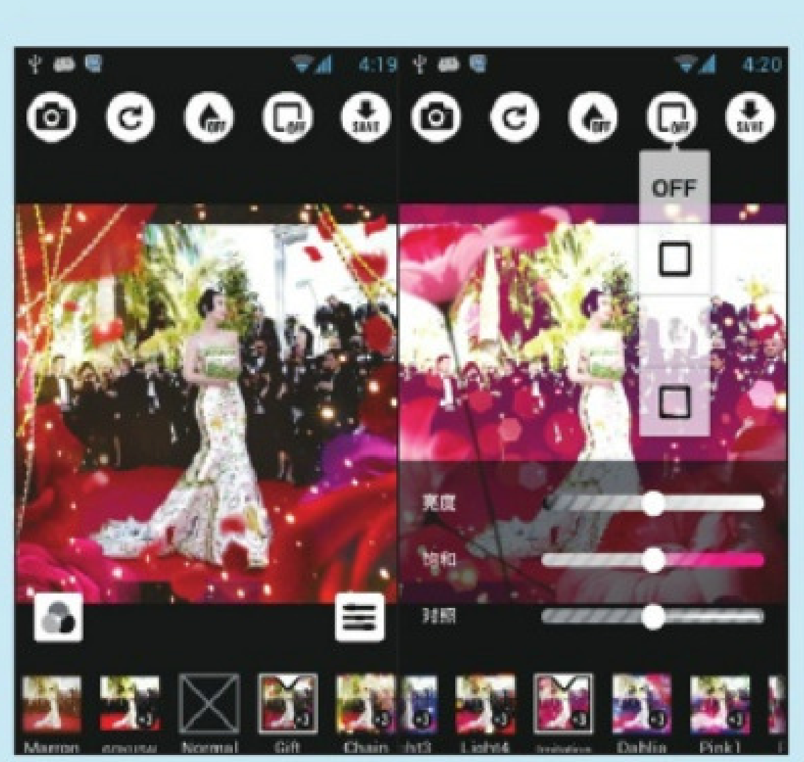
艳丽如花——Cameran

□大小：28MB □下载：http://126.am/cameran

从技术到创意的比拼，再到层出不穷的滤镜效果，相机类应用总会带给我们惊喜，这款名为“Cameran”的软件同样不会让你失望，它号称由日本著名女性摄影师蜷川实花监制（曾荣获“木村伊兵卫摄影奖”等众多大奖，并执导过多部著名影片），内置30多种效果独特的滤镜，会让你发现一个不同寻常的奇妙世界！

Cameran在运行速度以及图片处理方面十分令人满意，软件的拍摄界面非常简单，顶部排列的按钮提供了闪光灯、参考线、快门、打开图片和查看信息共5个快捷功能。内置的滤镜风格丰富迷人，大部分还自带装饰物用来额外点缀，如蝴蝶、铃铛、金鱼、鲜花等。用户可以微调美化效果，完成后便随手分享到社交网络。Cameran的启动速度并不很快，所以有抓拍需求的朋友可能会比较失望，希望开发者能够不断改进。

点评：独特的滤镜效果给免费的Cameran应用带来了不少人气，典型的日系风格会令不少女性用户爱不释手。



夸张又独特的色彩配上可爱的装饰物，其效果异常出色

仿iOS后台——Greenify

□大小：93kB □下载：http://126.am/Green

Android系统以强大的多任务能力而闻名，但有些人更希望它能借鉴iOS的后台管理方式，将暂时不使用的程序“休眠”来释放系统资源，需要时再次调用以提高单任务运行效率，延长电池续航时间。“Greenify”（中文名为“绿色守护”）这款软件就能满足这样的需求，用它管理经常运行的程序和服务，就能实现和iOS极其相似的后台管理模式。

Greenify需要Root权限，启动后可以查看当前已休眠和待休眠的程序，点击右上角的“+”会显示“正在后台运行”的程序，以及“可能影响性能的程序”等内容，这些信息都是由软件自带的“应用排查顾问”提供，用户应该按需要把它们添加进Greenify进行管理。值得注意的是，微信、QQ等需要后台推送服务的软件不适用此软件，否则它们会在锁屏后进入休眠状态，无法收到推送消息。

点评：Greenify还可与另一款优化工具Seeder配合使用，让低端Android手机也能获得流畅又稳定的操作体验。

使用Greenify管理后台应用，就不必担心手机内存被耗尽了

单手多任务——Glovebox



□大小：1.8MB □下载：http://126.am/Glovebox

Android系统切换多任务的方式一直缺乏创新，尤其是体验过iOS的手势操作之后，你一定也希望在Android手机上能实现类似的功能吧？

此前一款名叫“Swapps”的应用很有新意，它已经将手势操作和切换后台程序的功能关联起来，只需将手指放在屏幕左侧然后向右一划，就会出现“快速启动栏”“最近运行程序”等列表。“Glovebox”应用与之类似，尤其在使用方式上完全一致，但Glovebox更为简洁，仅提供一项功能，即切换后台正在运行或最近运行的程序，所以操作起来效率更高，适合常驻内存。

点评：Glovebox为我们带来了出色的多任务切换操作体验，占用的资源也小到可以忽略，可惜目前尚不支持Android平板设备。



美观简洁的界面让人更好地享受智能手机所带来的乐趣

迎接新时代的购机指南

■北京 墨汁做寿

经过了艰苦的2012年后，各大IT厂商都在盼望着2013年能成为收获的一年，因此也会尽力推出各种或强力、或新奇、或酷炫的产品，例如个人电脑的处理器与显示芯片这玩家最关心的两大件，就会在今年同时进行一次更新换代。不过年初必须攒机或升级的用户，却可能因此而有些犹豫，如何能在这次产品升级中尽量保护自己的投资，留下年底升级的空间呢？我们必须更精心地选择方案。

另一方面，Windows 8/RT平板电脑、变形超极本、触控超极本正在Intel与微软两大巨头的极力推动下，成为市场中最新的热点。这些产品在形态和应用方面能带给我们怎样的惊喜？是否能在某些方面改变我们对电脑应用的理解呢？本期我们也来寻找几款这样的新产品。



热闹的CES2013是今年产品趋势的一次大预览

一、兼顾升级能力的攒机方案

在升级能力最重要的电气接口方面，我们基本已经确定Intel的下一代Haswell平台会采用LGA11150插槽，与目前的插槽并不兼容，准备升级Intel平台的用户如不是非常急迫，完全可以等待几个月。除此之外，AMD的热门APU应该会信守承诺，继续使用FM2接口，下一代显卡、SSD混合式硬盘应该会继续沿用PCI-E 16×插槽和SATA3接口，内存会继续以DDR3规格为主，所以在这些方面的投资都不会浪费。

要兼顾升级能力，我们最好的选择当然就是AMD的APU平台，虽然它不能提供最顶级的处理器性能，但更平衡的能力和出色的内置独显配置，以及受到越来越多软件支持的异构计算能力，使它拥有了超高的性价比。其实对目前的家用软件和高端游戏来说，APU提供的处理器性能已经足够。为了与新平台配合，攒机时我们在电源供电能力、内存频率与容量等方面选择了适度超前的配置。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	AMD A10-5800K（盒）	899
主板	微星FM2-A85XMA-E35主板	529
内存	G.SKILL（芝奇）RipjawsX DDR3 2133 8GB（4GB×2）	389
显示卡	APU自带Radeon HD 7660D独显核心	/
硬盘	希捷Barracuda 2TB 7200转 64MB SATA3	629
固态硬盘	/	/
散热器	盒装自带	/
光驱	无	/
机箱	Tt执政官	199
电源	安钛克（Antec）VP 450P	289
键盘	精灵 雷神K9游戏键盘	119
鼠标	雷蛇（Razer）地狱狂蛇	149
显示器	戴尔UltraSharp U2412M	1799
总价		5001

在本配置中，我们对A10-5800K的3D游戏能力很有信心，一般3D网游和3D游戏都无需安装显卡。当然如果装机的目的就是玩大型3D游戏，或者在“魔兽世界”“坦克世界”这样的高端网游中特别追求精美华丽效果，也可考虑配置一块高端显卡，具体型号可以参考下一配置。至于连高端网游都不玩，只喜欢玩一些休闲游戏和关注影音娱乐的用户，可考虑价格更低的APU新品——A8-5600K（具体测试参考本期“新品初评”栏目），它同样提供了足够的处理器和3D显示性能。

另外我们仍然选择了价格与DDR3 1866相差不大的DDR3 2133内存，由于内存价格有明显上升，我们可以考虑先使用可基本满足目前所有应用需求的双通道8GB内存，耐心等待其降价，或在升级时增加两条容量价格比较高的8GB内存，构成24GB豪华内存配置。由于选择了可超频的APU，且要为将来更强大的APU做好准备，我们选择了供电能力绰绰有余的高功率电源和有些“奢侈”的机箱。此外显示器也采用更适合构建多显示器系统的窄边产品，整体升级潜力出色。



戴尔U2412M显示器是一款拥有专业能力的消费级显示器，16:10的长宽比使其显示面积更大

二、无需升级的顶级平台

相对于目前的Intel第二代智能酷睿处理器而言，Haswell将更偏向于架构转换而非追求性能提升，因此频率可能更低，而从目前的评测来看，其处理器性能增长不是很大，核芯显卡性能提升虽大，但对高端用户的影响却不明显。另外从这一代显示芯片的替换规律也可以看出，新一代产品很可能采用“插入”前一代产品之间的方式，弥补价位空缺，而不会直接替换产品，所以目前的顶级显卡仍将有相当长的生命线。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	酷睿i7-3770K（盒）	2299
主板	技嘉GA-Z77X-UD3H	1299
内存	海盗船（Corsair）DDR3 1600 16GB套装	599
显卡	技嘉GV-N690D5-4GD	6999
散热器	盒装自带散热器	/
硬盘	希捷Barracuda 2TB 7200转64MB SATA3	629
固态硬盘（SRT）	三星SSD 830（64GB）	440
机箱	Tt督察官全塔机箱	659
电源	Tt金刚QFan金牌650	599
键盘	Razer地狱狂蛇游戏标配键鼠套装	235
鼠标	套装附带	/
显示器	飞利浦278C4QHSN	2399
总价		16157

这款配置的处理器和显卡可为用户提供顶级的游戏娱乐和内容创建能力，与其配合的大型机箱、套装键鼠与高端显示器一起提供了出色的使用体验。而且这一配置在平台升级后也绝不会显得落伍，用户在相当长的时间内都可以不考虑升级问题。





庞大的全塔机箱可轻松容纳GTX690显卡

三、随心所欲的变形触控本

大家会发现我们本期的攒机推荐都更偏向于中高端产品，这是因为笔记本的性价比不断提升，在初级甚至中级电脑应用和中低端价位上，取代台式机的趋势已经越来越明显。除了替代台式机功能外，近期出现的超极本及其后的变形触控本等产品，也在扩展着笔记本的应用能力和范围，近期我们的评测与新闻栏目中已经介绍过多款相应产品，都有鲜明的特色。

1.多功能综合体——HP ENVY x2可拆分笔记本

这款产品最大的特点就是融入了惠普“100%笔记本+100%平板”的理念，是少数可作为真正平板电脑使用的变形触控本，通过无缝式磁性撞锁实现机身屏幕与键盘模块的轻松插拔。拔下键盘后，ENVY x2就是一款时尚纤薄的11.6英寸平板电脑，厚度为8.55mm，仅重710g，是目前Windows 8平板电脑中最轻薄的产品之一。与键盘连接后，它就能提供Beats Audio音响系统，其键盘内置附加电池，可将续航时间由7小时提升到12小时。





功能全面的HP ENVY x2

当然作为一款能力全面的产品，它的价格也不算便宜，采用凌动Z2760处理器的情况下，售价也达到了6999元，与联想Yoga11等产品相比没有什么优势。

与其相似的产品还有三星的XE500T1C，拥有1920×1080全高清分辨率和S-Pen的支持，但键盘不带附加电池模组，感觉有些鸡肋，外形也较为低调。

2.高性价比的传统使用感受——联想Yoga11

Yoga11分为Windows RT和Windows 8两个版本，其中Windows 8在6999元价位上提供了酷睿i5处理器和128GB SSD的配置，拥有出色的性价比。其翻转式屏幕设计虽然在平板状态下重量较大，但它有非常符合其名称Yoga（瑜珈）的各种灵活扭转方式，可将键盘面作为支撑，提供多种安放方式，只要不是长时间手持，使用还是很便利舒适的。另外在笔记本模式下，它的开合角度等更符合传统笔记本用户的习惯。P



姿态变幻不定的Yoga

头牌新闻

NVIDIA推出GeForce GTX TITAN

■本刊记者 魔之左手



NVIDIA于2月19日推出GeForce GTX TITAN显卡，为个人超级游戏计算机以及小巧而静音的小型PC提供强大游戏能力。GTX TITAN采用NVIDIA Kepler架构，3颗GPU通过SLI模式同时工作，玩家可将高端游戏的每一项画质设置调至最大值，享受流畅无比、最为绚丽的游戏画面。

GeForce GTX TITAN显卡集合了一系列创新技术，外表采用高品质铝质框架，内部则采用高效的均热板散热技术。凭借先进的散热技术与低噪音特性，GeForce GTX TITAN还十分适合用于小型游戏PC，游戏玩家不必再于性能与尺寸之间做出取舍。NVIDIA GeForce事业部总经理Scott Herkelman指出：“GeForce GTX TITAN是一款怪兽级GPU，也是世界上唯一一款足以在任何时间以任何分辨率畅玩任何游戏的GPU。然而，所有这些强大的处理能力全都包含在时尚而迷人的设计当中，因此玩家还可以打造出外形美观、尺寸仅相当于游戏机大小的游戏PC。这种游戏PC不但性能更加强劲，而且始终可以升级。”

GeForce GTX TITAN包含70亿个晶体管，拥有2668个GPU核心，单精度处理能力高达4.5Teraflops，双精度处理能力高达1.3Teraflops，支持新型GPU Boost 2.0技术，可自动提升图形性能，支持解锁电压和高级控制功能，让玩家可以更大限度地控制游戏和自定义超频。P

硬件店

戴尔XPS 10平板电脑“混搭”上市



戴尔近日发布了旗下XPS系列首款平板电脑——XPS 10。XPS 10延续了XPS系列的BYOD（携带自有设备）精神内涵，拥有众多便于企业IT部门管理的硬件、软件设计，能够帮助用户彻底打破工作、生活界限，随时随地进行工作、娱乐，享受科技带来的便捷乐趣。

XPS 10搭载Windows RT操作系统，配备带有键盘和电池的坞站式底座。它采用高通双核ARM处理器，拥有最高128GB的eMMC存储空间，可在几秒之内极速开机，并快速执行多任务处理和并行内容传输。XPS 10拥有支持多点触控的10.1寸高清(1366×768)显示屏，外覆康宁抗刮划玻璃，并拥有前后双摄像头和双阵列麦克风设计。它还安装了专门针对触控操作进行优化的最新Microsoft Office，内置Mail、Sky Drive、Evernote、People和Calendar等应用程序，还可根据企业的云计算要求，支持定制化的云端应用。

AOC发布锐锋系列显示器

近期AOC发布了新的“锐生活”理念显示器——“锐锋”系列，延续了之前刀锋系列产品薄、窄、锐、新的特色。锐锋系列显示器的边框仅有2mm宽，拥有白色、银色及金色（3D版本）3种配色，21.5、23和27英寸3种尺寸，分辨率皆为1920×1080。

锐锋系列全线采用AH-IPS广视角面板，内置Clear Vision技术可让低分辨率图像与文字更加锐利清晰。它们使用了绿色环保设计，采用LED背光面板，可设定自动关机时间，并带有e-Saver和Eco Mode技术，即省电又可延长显示器寿命。此外Screen+软件可将显示屏分出两个以上独立显示区域，画面比例自动调整功能可在输入4:3比例画面时自动满屏，动态色彩增强（DCB）技术可自选屏幕中任何区域高亮显示。



爱普生千元级商用平板扫描仪V37/370上市

佳能最近推出两款千元级扫描仪新品，轻巧便携，应用方便，品质卓越，产品性能直逼专业级水平，将再次成为中小型企业和行业用户关注的焦点。它们拥有430×280mm的机身，重量和笔记本电脑相仿，V370 Photo的厚度为66mm，V37仅有40mm厚。



V37，V370 Photo采用矩阵CCD，可实现4800×9600dpi的光学分辨率，单页扫描时间不超过7秒，ReadyScan LED光源技术可以实现零预热扫描。它们虽然是A4幅面的扫描仪，但随机附赠大幅面拼接软件，可实现A3甚至更大幅面文档的扫描。它们带有邮件、PDF、复印以及电源开关4个按键，也可自定义按键。

头牌新闻

Mozilla全球布局，大力推广Firefox OS

■本刊记者 世界

众多移动领域CEO聚首巴塞罗纳为Firefox OS在全球推广助力



西班牙当地时间2013年2月24日下午6点，Mozilla在世界移动通信大会正式开始前的媒体发布会上，抢先展示了第一批搭载Firefox OS的商用机型，并宣布最新的运营商合作计划。目前，已经有包括中国联通在内的18家通信营运商支持开放网络设备。Firefox OS 智能手机以开放网络标准为主，每款手机应用均由纯HTML5技术打造。Firefox OS平台的高灵活性，可让运营商量身订做专属界面，开发符合当地使用者的习惯本地化服务。

Mozilla目前正与LG、TCL以及中兴合作推出第一批搭载Firefox OS的手机，华为计划在今年晚些时候发布Firefox OS手机。此外，Mozilla与许多重要内容和服务提供商签署并达成战略合作伙伴，消费者将获得丰富且开放的智能手机体验。

尼康全球同步推出高性能DX格式数码单镜反光相机D7100



2月21日尼康推出一款具有出色便携性的紧凑型数码单反相机D7100，仅重675g，顶部和背面外壳采用镁合金，坚固防尘防水，适用于从日常休闲到专业摄影的广泛领域。D7100搭载DX格式CMOS图像传感器，2410万有效像素以及高性能的EXPEED 3数码图像处理器，先进的对象捕捉性能和成像性能能够忠实还原拍摄细节。

D7100还搭载多个新功能与设计，包括点白平衡、3.2英寸高分辨率宽视角TFT LCD显示屏，以及可直接访问常用功能的<i>按钮，改善了操作性能，确保拍摄更加舒适有效。

捷波朗携手杜比提供全方位音响体验



近日丹麦捷波朗（Jabra）宣布与杜比实验室强强联合，为全球音乐爱好者提供随时随地享受高品质音乐的绝佳体验，杜比数字+技术成为捷波朗Jabra Sound App的一部分，提供丰富全面的音响效果。用户只需要下载经过优化的Jabra Sound App，安装在智能手机或平板电脑上即可轻松使用，捷波朗混音器无线耳机（Jabra Revo Wireless）将是首款提供杜比数字+技术的无线耳机。

这种新应用能够提供具有低音和高频增强的虚拟环绕声与全新均衡器，以及预先确定或定制的设置选项，使耳机的音质达到最佳模式。捷波朗Jabra Sound App还能让消费者轻松创建和管理播放清单，以及通过社交媒体频道与他人共享正在聆听的音乐。

软件圈

Firefox 19发布

2013年2月19日，Mozilla在全球同步发布全新的Firefox 19。新版火狐浏览器在Window、Mac和Linux上均内置了PDF阅读器，用户可以直接在浏览器中阅读PDF文档，无须经下载后使用软件打开或是启动任何插件。另外，Firefox for Android也同步更新，正式支持简体中文和繁体中文。



尤金·卡巴斯基被评选为2012年度最具影响力人物

近日，知名安全厂商卡巴斯基实验室的创始人及CEO尤金·卡巴斯基，被Channelnomics评选为2012年度最具影响力人物。Channelnomics认为，尤金在IT和渠道圈内具有“令人敬畏的力量”。他具有远见的思维能力和卓越的IT安全技能，不仅使卡巴斯基实验室获得成功，为合作伙伴提供附加价值，还重塑了整个科技行业和IT渠道。

晶合快评

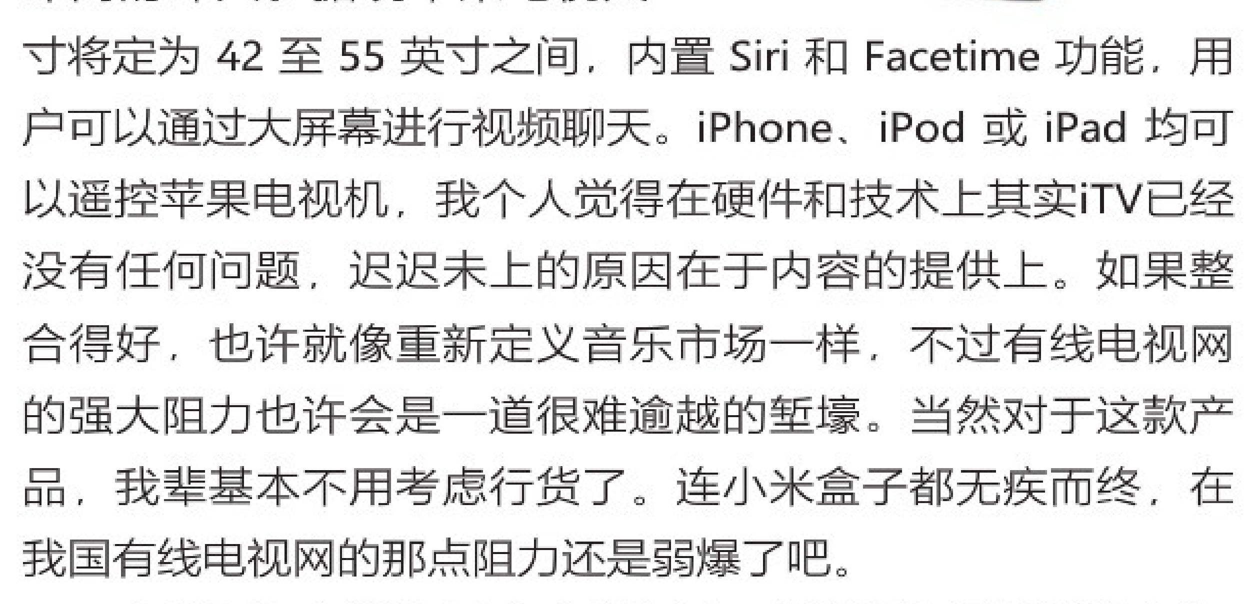
苹果，你的2013会好么？

■晶合实验室 辰烽

自从进入2013年，苹果的负面消息就一直不断，各种指责与股票价格的下跌交相呼应。在这些众多的声音中苹果联合创始人史蒂夫·沃兹尼亚克（Steve Wozniak）所发表的言论我个人觉得确实中肯，也与我这个看客的想法相似。他认为苹果公司必须保持“酷”的状态，否则就将陷入困境。沃兹尼亚克在彭博社采访时称，虽然苹果仍“相当善于用一种新设备来设定行业标准”，但正开始失去当时作为科技行业中最酷公司的地位。他表示：“我们过去会有这样的广告：‘我是Mac，我是PC’，而Mac一直都是够酷的那个。但现在我们正感到痛苦，原因是从某种程度上来说，我们正在失去这一切。”在此之前，他还指责苹果“习惯了粗制滥造最新款iPhone，在业界已略微落后”。虽然发表了诸多负面言论，但沃兹尼亚克向彭博社表示，他还是希望苹果将发布传闻中的iWatch智能手表，并表示他肯定会购买这种产品。



iTV-concept



iWatch

虽然我们这些门外人无法知道这个原因的根本所在，但是如果2013年苹果继续这样走下去的话，也行将重蹈PC机时代的覆辙。2013年人们对于苹果来说充满了各种期待与疑惑。先说两个最值得期待也最可能让苹果翻身的产品iWatch和iTV。



这个廉价iPhone的概念设计来自Martin Hajek，据说廉价iPhone其实外观设计元素与iPhone 5很是相似，只是屏幕又改回了3.5寸，并使用了塑料壳

据称，暂定名为iWatch的这款产品，目前已经拥有一个将近百人的设计团队。预计将会融入简讯、地图、GPS定位、影音播放、网络收音机、运动测量等实用化的功能。虽然目前市场上已经有腕表型的智能产品，但是由于苹果的其他产品的普及，特别是在音乐领域的领导地位，以及苹果永不缺乏的艺术品种的工业设计。有消息称苹果已经提交“类iWatch”设备柔性触摸显示屏（flexible touchscreen display）专利，这更加证明了苹果确实正在开发智能手表。iWatch相当令人期待。唯一的担忧就是假如最后成了一款Nano的加强版，那果粉们就欲哭无泪，欲告无门了。



毁灭支撑腿的辰烽

iTV是这两年最受期待，呼声最高的产品。可以说至今官方信息都少之又少，但关注度却高的吓人。据说苹果电视尺寸将定为 42 至 55 英寸之间，内置 Siri 和 Facetime 功能，用户可以通过大屏幕进行视频聊天。iPhone、iPod 或 iPad 均可以遥控苹果电视机，我个人觉得在硬件和技术上其实iTV已经没有任何问题，迟迟未上的原因在于内容的提供上。如果整合得好，也许就像重新定义音乐市场一样，不过有线电视网的强大阻力也许会是一道很难逾越的堑壕。当然对于这款产品，我辈基本不用考虑行货了。连小米盒子都无疾而终，在我国有线电视网的那点阻力还是弱爆了吧。

在我看来上述的两个产品如果正常的话还是能给苹果加分不少，但下面说的这个产品一旦上市，我个人觉得结果未必是天塌地陷，但至少也是一次令PM2.5爆表的大雾霾。一直传言的，且也曾被苹果否定的廉价iPhone最近又有新消息，据说就在5、6月间，而且可能会被命名为“iPhone mini”。而廉价版iPhone将采用一个塑料外壳，售价可能是在iPhone的250美元至300美元之间。至于推出这款产品的原因据说是苹果是在禁受不住低端市场巨大份额的诱惑，当然这样的想法对于做市场出身的库克来说是很正常的反应。

苹果确实显示出了乔布斯离去后人们普遍担心的创新不足的问题，但更为重要的是苹果那种孤傲甚至傲慢的精神不在了。对于一个屌丝男来说，当一个冷美人变成叽叽喳喳的邻家小妹的时候，也许会有短暂的惊喜，但长久的是失望。P



漫画作者：suns

移动应用商场揭晓“2012年中国好应用排行榜”



移动应用商场
Mobile Market

随着智能手机的广泛普及，越来越多的各类手机应用产品难免让用户有百花缭乱迷人眼的感觉。如何在大量同类产品中择优取精，相信是不少用户头疼的问题。而移动应用商场发布的“2012年中国好应用排行榜”中，为用户提供了国内最新的软件排行，相信可以令用户在最短时间内挑选到真正高品质的适用产品。

MM商场以“绿色、正版、安全”为宗旨，建立了国内首个专业的手机应用测评中心，对MM商场内的应用实行全流程检测，有效遏制了不良信息、病毒、扣费软件、盗版等现象。坚持保护消费者者的手机安全和开发者的知识产权。

2012年12月31日，由中国移动旗下移动应用商场（Mobile Market，简称MM商场）主办、MM商场会员专享杂志《手机应用资讯》协办的“2012中国好应用排行榜”揭晓。这是MM商场首次发布全力关注中国手机应用市场的全国评估榜单，揭晓了“年度TOP100应用”和多个细分领域的奖项，评选对象为2012年活跃在中国大陆地区的手机应用，其中社交类应用成为最大赢家，游戏类应用黑马辈出。

主办方表示，本次评选的目的在于“见证和推动中国手机应用的发展，展示其成长活力、创新潜力，倡导绿色、正版”。统计数据显示，MM商场的应用下载量已超过9亿次，累计上架各类应用超过14万件，上架数字内容产品超过143万件，拥有近2.6亿的注册用户，平台注册开发者超过370万，通过发布年度榜单，有助于推动和鼓励绿色、正版优秀应用的发展。

数据显示，我国手机游戏用户规模数达1.39亿，在网络游戏网民规模增长放缓之际，手机游戏快速发展，成为网络游戏新的突破口。“2012中国好应用排行榜”中，游戏类应用的综合表现不俗，有将近20个游戏入围百强应用榜单，悠闲娱乐类游戏——捕鱼之海底捞更是进入十佳应用的三甲之列。马化腾也曾表示看好手机游戏，认为移动社交游戏将是最快盈利的方向。

21世纪经济报道资深记者、《一只iPhone的全球之旅》作者曾航认为，本次评选给予了优秀的应用更多的鼓励和支持。中国手机应用在过去两年有着飞速的发展，在许多方面已经开始与世界接轨，一些走出去的应用在全世界范围内取得了很好的表现，这足以让大家对中国移动互联网的发展充满信心。他特别指出，开发者应考虑中国网络环境下的使用流畅度。有较大用户黏性的社交类应用充满希望，如微信、飞信、陌陌、QQ等，未来其将成为移动互联网最重要的流量入口，可以衍生出多种业务。

此次，入围“2012MM商场中国好应用排行榜TOP100”的产品中，UC浏览器、微信、飞信位列前三甲，而且除受大众喜闻乐见的各种娱乐软件外，如杀毒先锋、淘宝、新版墨迹天气、腾讯手机管家、大众点评等生活、工具类软件也受到用户的追捧，纷纷进入前20名。

“2012中国好应用排行榜”的评选结果大致代表了中国移动应用的潮流和趋势。中国本土的优秀应用，品质已经相当不错，目前工具类的应用，已经基本饱和，接下来是看传统线下资源如何与移动特性结合了。拇指阅读创始人左志坚表示，未来的好应用应努力做到“结合传统行业资源，同时满足移动用户需求，并真正改变人们行为模式与生活方式”。

面对多如星海的各种手机应用软件，MM商场的“中国好应用排行榜”为用户精挑细选了“社交、娱乐、工具、生活、手游”五大类别中的佼佼者，免除了用户不知如何选择的苦恼，其制定的精品推荐评选结果可为使用者节约大量筛选试用的时间。

同时，MM商场也为开发者提供了更广阔的交流平台，研发者可通过中国移动开发者社区（dev.10086.cn）申请、提交、管理、销售自己为手机客户开发的各类应用，实现企业和个人的商业价值。

综合排名	应用名称	所属类别
	微信	社交
	唱吧	娱乐
	捕鱼之海底捞－宠物版	游戏
4	陌陌	社交
5	GO锁屏	工具
6	8684公交	生活
7	奇艺高清影视MM定制版	娱乐
8	360优化大师	工具
9	多米音乐	娱乐
10	彩云笔记	生活

■2012年中国好应用排行榜之“十佳应用”

年度娱乐应用TOP20

1、奇艺高清影视MM定制版
2、天天动听播放器
3、手机QQ空间
4、酷我音乐2012
5、优酷
6、面相分析
7、八字测算_新年运程
8、快播
9、唱吧
10、美图秀秀
11、多米音乐
12、酷狗音乐播放器
13、手机QQ影音Android
14、搜狐视频
15、咪咕音乐汇
16、小米分享
17、乐视影视客户端
18、芒果TV手机电视
19、Camera360
20、PPTV网络电视

■2012年中国好应用排行榜之“年度娱乐应用TOP20”



移动应用商场
Mobile Market

热血江湖再起波澜，是男人就来一发
——火爆射击应用推荐

银幕上，“一代宗师”热映，诉尽民国武林江湖的速度与激情。叶问雨夜战黑衣，来留去送，出拳快准狠，让人折服；宫二雪夜破马三，冷艳决绝，复仇激情四射，让人动容。银幕下，一众手机达人热议，论尽射击手游江湖是与非，情节派、画风派、对战组……莫衷一是，波澜再起。江湖纷争江湖了，来吧，何须在意那一招一式，是男人就来一发！

《僵尸前线》：精彩有趣的僵尸射击游戏





这是一款剧情丰富的第一人称射击游戏，游戏剧情取材于风靡全球的《生化危机》。公元2020，T病毒席卷全球，丧尸横行，世界恐慌……作为人类仅存的幸存者，玩家将要开启一段孤独的求生之路，肩负寻找人类解药重任的同时，还要时时提防僵尸来袭。在逼真的3D城市地图上，玩家可自由选择“营救、生存”等任务，还可根据通关难度，提前升级武器。游戏武器库，从M92F到AK47，应有尽有，火力、射程，各项性能指标，一览无遗。万一弹绝粮尽，玩家可银行充值、购买弹药，还能抽奖，用积分购买弹药，及时回血。游戏画面血腥而真实，战斗音效超给力，推荐给热血型玩家。

《雷电2012HD》：不可错过的飞行射击游戏



最新游戏版本设定于公元2012，异教徒联手外星人入侵，地球沦陷在即……玩家必须驾驶“雷霆战机”，凌空闪躲腾挪，火速干掉敌机！本作操作相当容易上手，玩家通过手指点住屏幕滑动控制飞机移动，甚至可以倾斜屏幕利用体感操作。在设定项下还能变换按键的左右位置，方便不同习惯的玩家。关卡场景和Boss机的设定都偏于传统经典，比较容易被玩家接受。五种关卡，无论是百慕大三角、亚特兰蒂斯废墟，还是宇宙空间站，3D环境刻画堪称上乘。雷神壁垒、炽天使之翼、特洛伊机甲、战斧和雅典娜之盾，五种战机强化模式，让玩法更多样。通关之前，对话式任务简报，空战地图演示，为游戏增色不少。画质精致，造型逼真，音效震撼，操作流畅，推荐抱有拯救世界情怀的玩家入手！

《3D终极狂飙II》高清版：赛车射击完美结合



现实中，你不是韩寒，无法体会多赛道飙车的快感！在这里，玩家却随时可以置身宝马、兰博基尼、法拉利、布加迪等顶级跑车，伴随动感十足的背景音乐，任选田园雪地、青藏高原、西疆草原、沙漠秘道、不毛之地，一路风驰电掣！“标准、追赶、生存”，三种模式，玩法不同；前视后视，多视角切换；重力感应，触摸按钮，多模式操控。当对手超车，玩家还能释放烈火飞弹、双雷飞弹和暗影地雷等丰富道具，顷刻让对手灰飞烟灭。游戏采用高压缩处理技术，就算是单核低配机也能体会丝质般顺滑的速度感，推荐给速度快感型玩家。

《战争之王》：模拟射击游戏爆头之选





恐怖主义全球蔓延，反恐行动迫在眉睫！身为联合国反恐突击队成员，拯救世界，责无旁贷。全面的武器库，从冲锋枪到狙击枪，各种枪械可选；从准镜到弹夹，多达100多种改装配件，可供玩家组装出更个性化的装备；紧急回血，空中支援，危机时刻，命悬一线。4种场景，两种战斗模式，80多个关卡，让枪战不再单调。配合铿锵背景音，逼真的飙血、爆炸、惨叫等特效，玩家仿如置身战场，推荐给传统射击游戏玩家。

畅享更多刺激劲爆游戏，体验更多速度与激情，请发送MM到10658800下载移动MM手机客户端或直接登录MM.10086.cn。MM一下，玩转手机。

多益网络《神武》大闹天宫活动攻略解说

《神武》中大闹天宫是个蛮好玩活动，经过最初的数次大更新，现在可是《神武》里收益比较稳定可观的活动之一，深受大家喜欢。这个活动想刷分一是看队伍，但其实更主要的是队长的带队能力，OK，废话不多说，让无心手把手教你如何做一个专业队长。

第一，队员的选择。由于大闹天宫统一制服，所以在组队时，请尽量选择同级别档的队员，这里所谓的同级别档，指的是60~69，70~79以此类推，这样能保证大家的装备在同一水平上，有利于刷分。

第二，队伍配置。首先来说大闹对职业的要求真的不算高，起码无心本人曾经3辅助一封一魔王都刷到过240（180分以上不再获得经验和信誉奖励，240分以上不再获得积分奖励，也就是满积分）

具体说到职业，杀人队伍不谈，单说刷分队，队伍封系不要超过1个，大唐不要超过1人，由于很多小怪抗法，普陀、化生、地府的固定伤害输出相比法系差不了多少，是无心比较喜欢组的职业，力天宫、狮驼岭都是非常不错的，只不过这两个职业每个区玩的人相对较少，说实在点就是修高的自己都有队伍，修差的效率确实不高。血耐天宫不谈，最好还是自己当队长。

第三，怪物介绍。大闹天宫的怪分这样几种：后勤任务类、敌方生产基地、敌方攻城小怪、敌方攻城小怪统领、敌方箭塔、敌方主基地。

先说最简单的后勤任务类，这个任务难度不大，积分也不高，通常是人员不完整或整体实力较弱的队伍的刷分途径，天庭和花果山分别由土地和轿夫传送到本方生产基地，然后在九曜星官和混世魔王处领取任务。

怪物难度：低 积分收益：较低 稳定程度：高

生产基地类，指的是金库、铁匠和药童，刷生产基地有一个好处，就是稳定，除非为了成就，一般很少队伍会去保卫生产基地，所以通常情况不会受到其他队伍的骚扰。

怪物难度：中等 积分收益：中等，每场获得6积分 效果：降低敌方生产基地12点耐久 稳定程度：高

攻城小怪，由对方箭塔刷出，会源源不断的向本方箭塔移动

怪物难度：低 积分收益：低，每场获得4积分 效果：增加本方箭塔2点耐久 稳定程度：较高

攻城小怪统领，由对方箭塔刷出，会源源不断的向本方箭塔移动

怪物难度：较高 积分收益：较高，每场获得7点积分 效果：增加本方箭塔4点耐久 稳定程度：较高

敌方箭塔，通常是阵营胜负的关键

怪物难度：中等 积分收益：中等，每场获得6点积分 效果：降低敌方箭塔12点耐久 稳定程度：低

敌方主基地，这个不用多介绍了

怪物难度：高 积分收益：较高 每场获得7点积分 稳定程度：低

第四，流程攻略——只谈刷分，不考虑阵营输赢

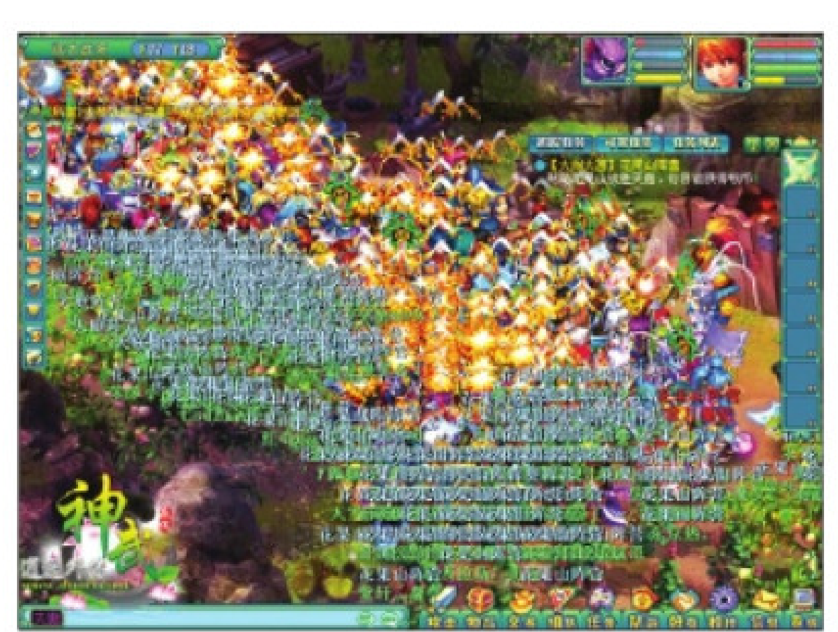
在这里我提供几种刷分的流程，有比较大众化的，也有相对高端一点，对队伍的整体要求较高，获得的成就也相对较多。

流程一：刷生产基地开始，中期抽空把保卫箭塔的任务做掉，然后继续刷生产基地到3个NPC全部刷光，之后刷对面攻城小怪和统领，没怪的时候刷一两次箭塔，箭塔刷光刷对面主基地到活动结束。

流程二：开场直奔对面箭塔而去，刷完一次箭塔之后开始刷攻城统领，队长要眼疾手快，尽量只点攻城统领而不刷攻城小怪，没有攻城统领的时候刷对方箭塔。这样刷大约50分钟左右应该全部队员装备和宠物祝福都升到满级了，这时可以去做几次保卫箭塔的任务，也就是杀几次人——记得带上火矢，由于有装备优势，这时一般队伍打不过你们，刷到1小时左右不再杀人，回去刷铁匠（金库和药童此时一般都没有了），铁匠刷完之后如果队伍适合PK就去点队伍，否则就去刷对面主基地。

流程三：我称之为成就流，由生产基地刷起，刷两次之后迅速在道具商城中买到火矢，之后再买一个通关令牌，刷19分钟的时候回基地，领取偷袭主将的任务然后用通关令牌通过对面箭塔进入对面基地，先用火计烧伤对面道具商人，全队获得胜利之火的成就，然后击杀对面主将一次完成偷袭主将的任务全队获得勇冠三军的成就(记住一定要领任务！)，之后回去做保卫箭塔的任务，期间尽量点统领，没有统领就刷箭塔。除了购买火计的队员，其他人装备和宠物都升满之后回去分别保卫一次主基地、箭塔和生产基地，之后继续刷攻城统领和地方箭塔，最后刷主基地。

更多详情请登录《神武》官网：http://sw.duoyi.com


■大闹天宫很火爆


■天宫李靖

中国移动上演开年大戏

携手三星共推首款超高端双屏手机B9388

"我的声音，世界的声音。"——2013盛世伊始，中国移动携手三星电子隆重推出中国移动首款双屏TD-SCDMA+GSM超高端双网双待手机——领世旗舰B9388。

已经逝去的2012年，可谓再次奠定了三星手机在世界手机销量的地位。业内人士甚至认为，三星能够与最重要的科技公司苹果、Facebook、微软、亚马逊和谷歌相提并论。美国投资公司CanaccordGenuity发布报告称，去年第四季度三星在手机行业利润中所占份额为29%，在去年第四季度，三星仍是排名居首的手机厂商，所占份额为24%；智能手机市场上，三星去年第四季度所占份额为28.9%。

1月25日，三星电子发布了2012财年四季报，总营收523.4亿美元，同比增长18.5%，净利润65.7亿美元，同比大幅增长75.7%。其中移动通讯业务贡献营收292.4亿美元，同比增长50.7%。根据市场调研公司IDC的数据显示，2012年第三季度全球智能手机销量为17,970万部，其中三星共售出5,630万部智能手机，市场占有率为31.3%。从市场占有率看，三星已在全球范围内获得明显领先，从业绩表现看，三星势头也更为迅猛。

作为凝聚中国移动TD精品网络服务和三星电子先进科技的巅峰之作，领世旗舰B9388将成为中国移动超高端手机战略的首要利器，并将进一步助力政商领域精英消费者创造高效、精彩及更为人性化的智慧生活。



晓天下者，领时代之潮

"领世旗舰"取精英领袖胸怀神州、领航时代之意，尽瞰览天下、执掌磅礴之道，以力承千钧之势，创世纪巅峰杰作。作为中国移动定制的首款T+G双屏翻盖超高端智能手机，领世旗舰B9388专为具有领袖气质的超高端商务用户和时代精英设计，尊袭三星经典翻盖手机的高贵设计基因，将华贵大气的外观设计、业界顶级的硬件配置、非同凡响的人性化功能，以及VIP专属服务集为一身，将"领世旗舰"的王者气质展露无遗。

中国移动三星领世旗舰B9388的问世，对中国移动开拓超高端手机市场具有重要意义。随着中国移动与三星电子合作的不断深入，双方相信，借助各自网络、服务、技术的优势，领世旗舰B9388将会得到中国高端消费者的厚爱。

双重视野，纵览世界格局

雕琢精湛，气质天成。领世旗舰B9388传承了三星超高端手机经典的内外双触摸屏翻盖设计，开合间展露至尊王者之派。深谙经典之道的三星悉心为B9388打磨每一处精致细节，蕴入瞰览风云的精睿魅力——“深邃黑”的主色机身，注入极具质感的拉丝纹理，低调中尽显奢华大气；中部转轴辅以“钛金灰”加固材质，更显使用者从容不凡的气度；机身后背引入特殊的凯芙拉涂层，并饰以“暗格”图案，带来奢华观感与触感。可谓领世奢华，尽显王者之派。

领世旗舰B9388可以看作是跟心系天下W2013看齐的TD+GSM双卡双待双屏翻盖手机，其中一个卡槽可以上TD 3G网，另一个卡槽只能EDGE上网。在外形上，B9388的设计与W999比较接近，配置则与W2013一样，3.7寸SA双屏四核1820mah电池，TF卡槽设计较W2013则更为合理以及方便用户，在侧面可以热插拔。





双待双通，左右大势，洞悉全球脉动

领世旗舰B9388这款移动定制机型支持TD/G+G双卡双待双通，其中的双通功能也是三星一贯在双卡手机方面做得比较出色的地方。由于是中国移动定制机型，领世旗舰B9388同时支持TD-SCDMA和GSM两个网络制式，是一款双网双待双通道产品，便于商务人士的出行与移动办公所用。领世旗舰B9388配备了3.7英寸Super AMOLED双屏幕，在机身大小上与同等屏幕尺寸的手机相差不大，不过由于双屏翻盖设计，因此厚度达到了17.47毫米。

快人一步，掌控致胜先机

领世旗舰B9388在性能方面也十分值得期待，搭配了业界顶级的硬件配置，魅力无可匹敌。手机配备了1.4GHz主频四核处理器，内置1GB RAM与16GB存储空间，支持64GB microSD卡存储扩展。系统方面，B9388选择了目前普及率最高的Android 4.0系统，用户在安装应用时也不会出现由于系统版本过高或过低而出现不兼容的情况。

而能够打造“王者视野”的内外双3.7英寸Super AMOLED炫丽屏，让生动、明艳与逼真的视觉盛宴呈现于指掌之间，卓越观感无与伦比。1.4GHz四核处理器配合全面优化的Android 4.0操作系统，让睿智的时代精英拥有行云流水般的使用体验，尽享“指点江山，激扬文字”般的淋漓畅快。

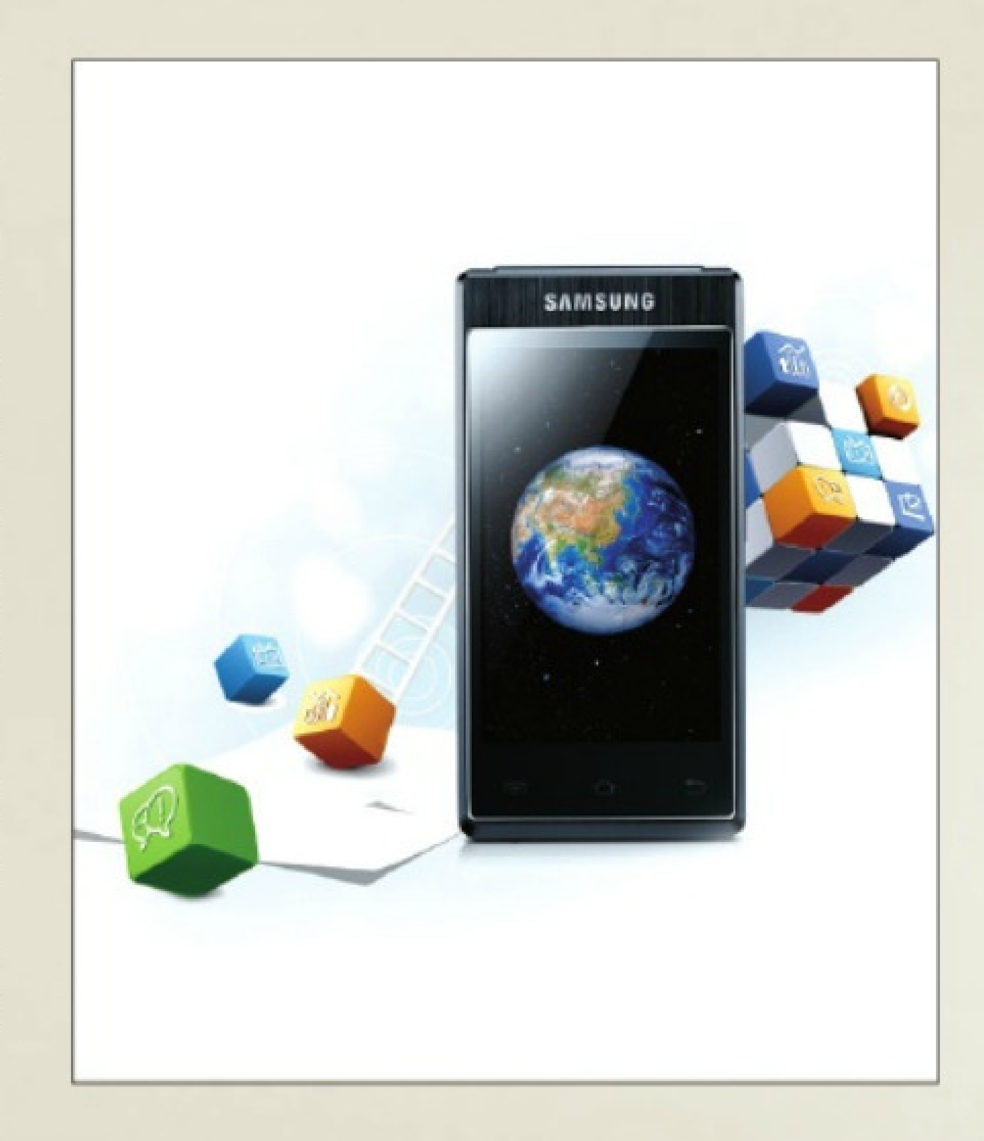


创智旗舰，极致尊贵体验

擎天之力，为智者而生。性能表现居当今智能机顶级殿堂的领世旗舰B9388，让精彩纷呈的3G智能应用在双屏翻转间纵横无疆，助力睿智精英坐拥时代之巅，尽握成功之策。

领世旗舰B9388支持TD-SCDMA和GSM双网双待语音数据双通道。时代领袖们不但可以采用生活、工作圈子各执一号，实现随心沟通，还能打破地域限制，通过B9388的瑰丽双屏尽知天下大事。三星人性化功能的引入让用户随时运筹帷幄，自由驾驭。其800万像素摄像头配合“20张急速连拍”功能，为时代精英记录创变人生的精彩瞬间。B9388手机还支持1080p全高清视频的摄录与播放，手机中针对高端用户推出的臻品圈服务也足以体现三星对这款产品的精英商务定位。

通过探测使用者脸部信息来控制屏幕明暗或自动关闭的“SmartStay智能休眠”，让B9388随时洞察驾驭者的关注焦点。收发短信或查看通讯录时，将手机直接放至耳边即可呼出的“体感拨号”功能，为用户实现心有灵犀式的便利体验。而专设的WLAN、GPS和3G数据业务的一键开关，更为那些时代精英带来尽显智慧的极简操控。





中国移动专属定制，抒写无限精彩

领世旗舰B9388不仅拥有目前智能手机中较为出众的性能，作为中国移动深度定制机型，更有丰富的中国移动专属服务，为用户的移动体验抒写无限精彩。

其实，在中国移动TD定制版三星i9308推出时，就已经获得Android用户的喜爱，如今，两者强强联合，必可打造新一轮中国移动专属定制三星产品的商务机新风暴。

B9388内置了“139邮箱”、“手机导航”，让沟通与出行畅行无阻；“号簿管家”让用户享受专属贴心服务；“手机阅读”让用户轻松畅享中国移动庞大的电子书数据库。B9388还拥有中国移动应用商店——MM商城，用户只需一键登录便可下载包含游戏、新闻、生活、娱乐等多类别的Android应用程序，海量应用即可通过B9388双3.7英寸炫丽屏及强大性能绽放魅力！

领世旗舰B9388支持中国移动核心精华个人业务的同时，更将三星为高端用户特别打造的“臻品圈”服务蕴于其中。经过进一步优化的”臻品圈”将基于精英所在地区和阅读习惯，向用户度身推送财经、奢侈品、养生、旅游、VIP杂志等VIP定制内容阅读。通过最直观便捷的操作界面和最佳的呈现效果，让用户尽享全面、极致的尊贵礼遇。

中国移动TD产品自问世以来受到顾客认可，目前已进入高速发展的黄金时期。截至2012年底，TD用户数已超过一亿，在中国乃至全世界都处于领先地位。作为中国移动的亲密合作伙伴，三星电子近年来与中国移动先后共同发布了GALAXY S及GALAXY Note的全系列TD产品，以强大的配置和超凡的性能缔造了TD智能手机的传奇。

本次超高端深度定制手机领世旗舰B9388的诞生，在为中国移动高端用户在生活和工作双方面带来极致便利体验与尊贵享受的同时，亦将掀开中国移动与三星电子合作的最新篇章，并在双屏超高端手机领域创造新的传奇。

我的声音，世界的声音，中国移动三星领世旗舰B9388尊贵上世！



三星B9388详细参数

基本参数	
曝光日期	2013年
手机类型	3G手机，智能手机，商务手机
外观设计	翻盖
主屏尺寸	3.7英寸
触摸屏	电容屏，多点触控
主屏材质	Super AMOLED
主屏分辨率	800x480像素
主屏色彩	1600万色
副屏参数	3.7英寸，800x480像素
网络类型	双卡双模
网络模式	GSM，TD-SCDMA
数据业务	GPRS，EDGE，TD-SCDMA
支持频段	2G：GSM 900/1800/1900　　3G：TD-SCDMA 1880-1920/2010-2025MHz
键盘类型	T9传统键盘
机身颜色	黑色
手机尺寸	118.3x60x17.47mm
手机重量	202g
硬件参数	
操作系统	Android OS 4.0
用户界面	Touch Wiz 4.0
核心数	四核
CPU型号	三星 Exynos 4412
CPU频率	1433MHz
GPU型号	Mali-400 MP
RAM容量	1GB
ROM容量	16GB
存储卡	MicroSD卡，支持App2SD功能
扩展容量	64GB
SIM卡类型	SIM卡
电池类型	可拆卸式电池
电池容量	1820mAh
基本功能	
输入法	手写输入法，笔画输入法，拼音输入法
输入方式	手写+键盘
通话记录	已接+已拨+未接电话
通讯录	名片式存储
短信(SMS) 彩信(MMS) 录音功能 飞行模式 主题模式 闹钟功能 计算器 日程表 日历功能	
产品特性	
GPS导航 3D加速	
感应器类型	重力感应器，光线传感器，距离传感器
拍照功能	
摄像头	内置
摄像头类型	双摄像头（前后）
前置摄像头像素	190万像素
后置摄像头像素	800万像素
传感器类型	CMOS
闪光灯	LED补光灯
自动对焦	支持
场景模式	支持
图像尺寸	最大支持3264×2448像素照片拍摄
视频拍摄	720p（1280×720，30帧/秒）视频录制
其它功能	支持人脸识别，微笑快门，防抖技术，ISO调节等
娱乐功能	
视频播放	支持3GP/AAC/AMR/Divx/MPEG4/RMVB等格式
音频播放	支持AAC/AAC+/AAC+V2/AC3/AMR/AMR-NB/MP3/WAV/WMA等格式
图形格式	支持JPEG等格式
收音机 电子书 Flash播放	
游戏	内置游戏，支持下载
社交应用	内置QQ等
服务特色	影视圈，悦读圈，友聚圈
数据功能	
蓝牙传输	支持蓝牙4.0+EDR+A2DP
WLAN功能	WIFI，IEEE 802.11 a/n/b/g
浏览器	支持UCWEB，WAP 2.0浏览器
数据接口	USB v2.0
耳机插孔	专用接口
商务功能	
电子邮件 语音功能 世界时间	
办公工具	TXT，Quick Office，Adobe PDF







完美世界



颠覆传统页游之巨作

完美《战三国》深度探秘

想来一场率领名将驰骋沙场的三国大战吗，想体验一回画质超越端游的网页游戏吗，想挑战一次斗智斗勇方能取胜的竞技场吗？完美世界倾力打造的首款新概念网页游戏《战三国》不止可以带您领略以上全部，更有诸多创意玩法等您发掘无穷乐趣！

作为网页游戏产业2013年开年大作，《战三国》将“新概念”诠释到了极致，从题材到画面，从战斗到玩法，无处不在演绎创新概念，当之无愧为雄厚自主研发实力享誉海内外的完美世界推出的第一款页游。游戏不仅仅具有颠覆传统页游的视听享受，更包含了诸多充满趣味的玩法和精彩创新。

新概念

《战三国》新概念的定位绝不只是一个模糊的概念，游戏处处充斥着新意，比如使用了全新的专门为网页游戏设计的游戏引擎，能够更好的表现游戏场景和特效；画面品质上的突破给玩家带来颠覆传统页游的视听享受；游戏很多玩法的设计，也都采用新概念的交互方式，更形象生动的表现游戏玩法；还有游戏的战斗模式，采用了独创的全新设计方式，既不同于回合制游戏，也不同于即时制游戏；剧情方面，游戏在尊重三国历史的基础上，为玩家所熟悉的人物赋予了更加丰富诙谐的性格，增加了许多生动搞笑的台词和情节，让玩家印象深刻。

新内容

游戏中可以体验到的内容非常丰富，一系列精彩的线上活动，排兵布阵，招募武将，坐骑养成，侵城掠地，自由竞技，极致交互，草船借箭，为自己打造装备等等，其中乐趣有待玩家亲自体验。

游戏通过剧情故事，引导玩家逐渐深入了解游戏，游戏内的所有功能玩法都简单易学，玩家玩起来不会有任何困惑，能够流畅体验游戏过程；至于互动性，游戏为增加玩家之间的互动添加了很多独创的设计，比如走在场景中就可以点击其他玩家头上的“经验标志”，与其他玩家产生互动；此外玩家之间还可以互相进攻城池，互相护送或者抢劫粮草，当然游戏还有便捷的好友和家族设计，都可以帮助玩家很好的与其他玩家进行互动。

新合作

《战三国》近日携手湖南卫视首款基于电视的移动社交应用“呼啦”展开深度合作，双方预计会在用户资源共享、营销资源互换、娱乐内容植入等多个领域展开跨界合作。此次跨界合作正值完美世界推出首款页游及湖南卫视力推2013年亲民互动战略最重要的策略产品，预计将对国内娱乐产业的格局产生深远影响。

《战三国》不仅是国内最具实力的网游开发商完美世界推出的首款页游产品，更是一款值得期待的有望打破国内页游产业格局的重磅游戏产品。因此双方的合作不仅会双赢，更会开辟出一种全新的跨界营销模式，打破传统媒体与新兴娱乐方式之间的壁垒。

据悉，本届龙虎榜联合了20多家游戏媒体，用最公平公正公开的方式，打造出最专业权威的榜单，全方位的展现网页游戏行业发展状况！本次获奖是对《战三国》研发及运营团队的一种肯定，也是对完美世界页游品质的一种认可，充分反映了广大玩家的心声。《战三国》将以此为勉励，继续努力，满足大家的所有期待！

新等级、新玩法主要可归纳为以下几方面内容：

人物战斗力——新等级的开放将大幅度提升整体人物战斗力。

全新装备——开放70级新套装，全新套装属性，助玩家快速提升！

全新副本——开放70级新副本，包括普通副本及英雄志副本，玩家可获得更多的铜钱和经验收益，以及更顶级的装备材料。

全新武将——酒馆开放全新70可携带武将，附加炫目专属武将技能，值得拥有。

逐鹿中原——增加61~70级场景，玩家可获得更多的铜钱收益。

将星路——深受玩家喜爱的将星路也将开启更为神秘的青龙守护篇。

全新家族玩法——随着新等级的开放，游戏新版本也将开启全新家族场景，增添诸多精彩纷呈的家族玩法。玩家可以通过升级家族建筑、齐心协力开采家族金矿、一致对外俘虏敌帮玩家当奴隶、参与激情澎湃的家族战、争夺家族霸主之位等方式来提高家族玩法收益。

宝物神器——新等级将有望开放方天画戟、青龙偃月刀等三国神奇至宝的创新养成玩法。

跨服战斗——跨服玩法，跨服竞技，跨服家族战更刺激您的眼球。

《战三国》官方网站：http://zsg.173.com



■游戏场景 舒城



■游戏场景 凤仪亭

中国即将进入高速移动互联网时代

受到网速、资费等因素的制约，3G时代的移动互联网发展规模受到诸多限制，真正的移动互联网时代尚未到来。正如中国移动总裁李跃所言，移动时代已到来，不过，2G、3G时期，几乎不可能形成移动互联网时代，只有4G时期，当人们面对百兆带宽的时候，这个伟大的时代才能到来。

进入2013年，4G已渐行渐近，中国移动也积极建设布局。2012年9月，工信部部长苗圩表示4G牌照将在1年左右发放，在12日与25日举行的全国工业和信息化工作会议上，工信部更是明确要求2013年相关企业和单位做好4G频率分配和牌照发放准备工作。据最新消息，工信部新闻发言人张峰表示，目前TD-LTE正在积极推动试验，2013年还会进行扩大试验规模，从试验情况来看，整体进展非常良好。工信部将根据试验情况来确定下一步4G发展情况。中国移动TD-LTE的建设和完善也推动了4G网络布局的完善，日前测试结果也顺利达到预期。

所谓4G，就是第四代移动通信，相对于3G网速更快，下载速度可达100Mbps，是3G的10倍以上，10分钟可下载一部高清电影。4G的到来无疑对于整个移动互联网产业都是利好的消息，2013年如果4G牌照发放，中国将进入高速移动互联网时代。

中国移动加速布局

中国移动是国内4G建设的主要推动者，中国移动的3G网络TD-SCDMA的大部分设备都可以平滑升级到TD-LTE，而TD-LTE已被确立为4G的国际标准。中国移动不仅可以凭借4G网络摆脱在3G时代发展的不利局面，同时还可以积极拓展国际市场，将来有可能实现中国4G在全球市场“三分天下有其一”。

目前中国移动正在加速布局4G。在基站建设方面，2013年中国移动将新建4G基站约18万个，届时中国移动的4G基站数量将达到20万个，覆盖中国的主要城市，和3G正式商用初期的基站规模相当。据悉，中国移动已在广州、深圳、杭州率先开展客户测试，后续将陆续在其他城市开展客户测试。北京、上海、杭州、广州、深圳、天津、南京、青岛、厦门、沈阳10城市已被确立为扩大规模试验城市；宁波、成都、福州将作为海峡两岸无线合作城市进行测试。

2012年中国移动TD-LTE/LTE FDD融合网络在我国香港地区已经正式投入商用，香港地区的4G LTE网络室外覆盖达到现有GSM网络的100%覆盖水平，室内覆盖可达80%水平。香港市民已经可以享受到4G网络带来的高速和流畅的体验。未来这种“香港模式”可能会普及到更多的中国内地城市。

终端方面，目前支持4G的终端设备主要有上网伴侣（MIFI）、无线网关（CPE）、上网数据卡和手机等，可以支持用户在家庭内无线宽带上网，和在户外随身携带使用。手机等其他手持终端还在陆续推出中。据悉，支持TD-LTE制式的4G终端设备已超过100款。

频谱分配部分明确

频谱资源的分配是决定4G网络建设的关键因素之一，在去年10月18日召开的“TD-LTE技术与频谱研讨会”上，我国正式公布了2.6GHz TDD频谱规划方案，宣布将2.6GHz频段全部190MHz(2500-2690MHz)频率资源规划为TDD频谱。这一定程度上为国内4G网络的建设扫清了障碍，为整个通信产业注入了一剂强心剂。

未来更多的频谱资源可能会被用于TD-LTE的建设。TD产业联盟秘书长杨骅认为，在不清理其他频段情况下，目前至少两个频段可以用于TD-LTE。一个是原来用于小灵通的TDD频段（1900-1920MHz，目前用于TD-SCDMA）。这个频谱已经明确可以用于TD-SCDMA向LTE升级。另一个是FDD的补充频段。

700MHz～800MH频段也是中国移动争取的资源，这部分资源目前掌握在国家广电总局手中，预计将在2015年模拟电视退出市场之后方可释放。然而将来广电也会开展宽带业务，甚至有业内专家预计广电将成为中国移动、中国电信和中国联通之外的第四大电信运营商，所以700MHz-800MH的频段资源如何分配在一定时期内也存在疑问。

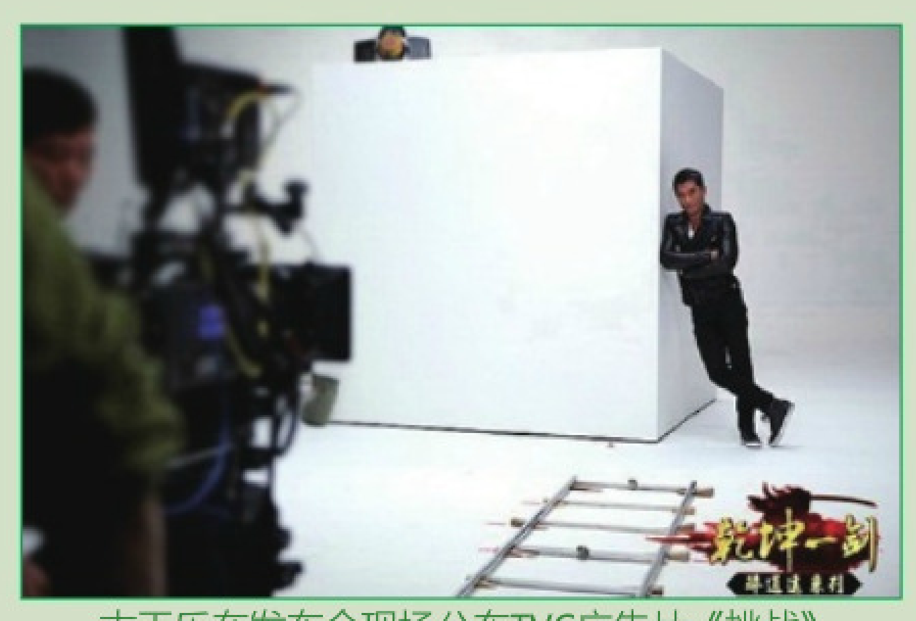


■中国移动董事长奚国华在GTI大会上讲话

头牌新闻

古天乐携TVC广告片《挑战》助阵《乾坤一剑》游戏发布会

■本刊记者 海参崴渔夫



古天乐在发布会现场公布TVC广告片《挑战》

2013年2月22日，《醉逍遥之乾坤一剑》游戏新版发布会在上海召开，代言人古天乐亲赴发布会现场，并表示将亲率古天乐军团参与《乾坤一剑》2013年千万现金公会争霸赛，为新资料片特别摄制的TVC广告片《挑战》也在发布会现场首次对外公布。

古天乐作为香港乃至整个华人地区家喻户晓的影视明星，他所塑造的《神雕侠侣》杨过、《圆月弯刀》丁鹏、《寻秦记》项少龙等武侠影视形象深入人心。此次作为武侠网游《乾坤一剑》的形象代言人，具有很强的号召力。整个发布会现场，古天乐和武侠这两个元素最为突出和醒目："明星也爱武侠，明星也爱网游，明星也会和普通玩家一起下副本，一起抢城池！"

为准备本次新版本的宣传片，古天乐早在今年1月就开始筹备和拍摄，早前透露的花絮视频中，古天乐在片场兢兢业业、一丝不苟的表现令大家佩服。发布会上，这部命名为《挑战》的TVC广告片首次公布，讲述了一个发生在虚拟时空中游戏与现实人生交融的故事，将《乾坤一剑》所要呈现的武侠江湖介绍给大家。

据悉，这次的游戏发布会主要是为给《醉逍遥之乾坤一剑》最新资料片宣传造势。《乾坤一剑》是由云蟾网络开发，上海绿岸运营的一款以传统中国武侠文化为题材的2.8D角色扮演网游，在新资料片中，跨服战、双人坐骑、新版时装等元素都将一一呈现，特别是游戏的跨服战，将突破服务器区服的限制，让来自于不同服务器的玩家在同一个特定时空内一争高下。游戏官方绿岸网络还在发布会现场透露，今年下半年将有两款新MMO产品面世。P

晶合热点

2013年游戏春晚顺利举行，收视点播创新高


820和海涛十指相扣，上演"基情四射"的一幕

2013年2月9日，由游戏风云筹备的第三届游戏春晚在上海顺利举行。本届晚会除了在游戏风云频道直播外，还得到了众多网络视频媒体的实时转播，收视点播数再创新高，优酷点播人数突破80万。作为一个属于游戏玩家的春节联欢晚会，本届游戏春晚受到了业界内外的广泛关注与参与，也吸引了众多游戏爱好者的目光。游戏风云力图将游戏春晚打造成一场普通游戏爱好者与明星之间的互动盛宴。

青少年网络协会评选绿色网游和企业


青少年绿色游戏专业委员会第二次筹备会现场

2月19日，中国青少年网络协会青少年绿色游戏专业委员会第二次筹备会在北京召开，并在会上发布以"绿色游戏、美丽中国"为口号的青叶杯绿色游戏风云榜。本次评选依据《中国青少年网络协会网络内容绿色度测评依据（试行）》，推荐了95款适合未成年人的游戏，再根据网民投票结果选出10款最受欢迎的绿色游戏。该评选旨在通过客观评选最受欢迎的绿色游戏和绿色游戏企业，为家长在选择适合孩子的游戏时提供参考。

15部委联手推网瘾防治方案

2月下旬，国家文化部等15部委联合下发通知，宣布将从政府、学校、网游运营商、第三方支付等多方入手，出台一套未成年人网瘾防治方案。政府的目标是出台一个符合中国国情的预测和诊断测评系统，明确网瘾干预机构的法律地位和监管职责，同时介入网游的先期研发，对其进行"引导"。在未来两三年间，相关机构将于各地展开重点调查，为网瘾的研判提供数据支持，以期通过立法取证杜绝此前令人闻之色变的电击、针刺等戒网瘾"江湖疗法"。

《坦克世界》开发商收购Gas Powered Games



著名单机游戏开发商Gas Powered Games近年由于经营状况恶化而于2013年2月被《坦克世界》开发商白俄罗斯的Wargaming收购。Wargaming在2013年动作频繁，在1月底收购了位于美国芝加哥的Day1 Studios并将其更名为WargamingWest，此次收购Gas Powered Games被认为是它为打造"三军联动"网游体系而做的准备。Gas Powered Games在开发即时战略游戏方面拥有丰富的经验，相信可以在军事题材游戏中继续发挥自己的长处。

头牌新闻

索尼召开发布会，宣布下一代游戏主机PS4年底上市

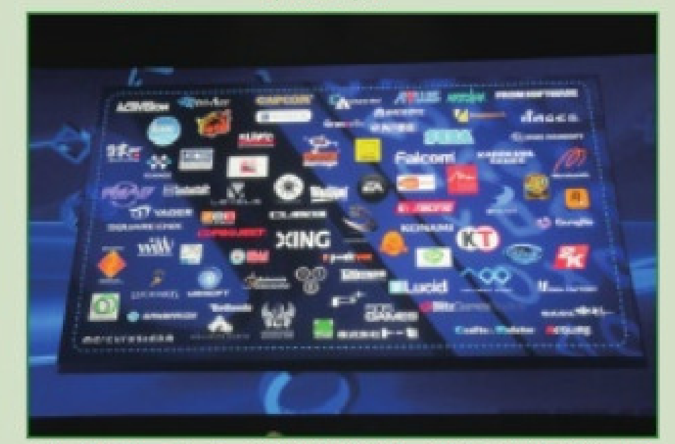
■本刊记者 monitor

2013年2月20日，索尼在美国纽约举行PlayStation Meeting 2013发布会，公布了新一代家用游戏机PlayStation 4。新款主机配备X86处理器，采用GDDR5内存（8G），索尼称PS4代表了PS从一台游戏主机转向娱乐中心的理念。

索尼PS4的手柄跟此前曝光的别无二致，名为DualShock 4。PS4首席设计师Mike Cerny在会上介绍称PS4的手柄将加入“触控面板”“拍照”“感应位置”等功能，大幅强化社交分享功能。比如玩家可以按下手柄上的Share按钮实现游戏直播分享等功能。手柄还增加了一个“会发光的识别区域”，除了用来区别不同的玩家外，还可与PS4的摄像头PlayStation 4 Eye进行互动，更精确地捕捉玩家的触控操作。



索尼PS4专用手柄DualShock 4



众多第三方厂商将继续支持PS4游戏主机

据介绍，PS4将采用全新的多账户登录机制，允许多个玩家同时在一台游戏机上登录自己的账户进行多人游戏，共同享有游戏中所获得的经验与成就。同时，PS4还将引入同一账户多地同时登录的功能。在界面上，PS4将会完全放弃此前PS3和PSP的Xross MediaBar风格，改为更适合网络社交和视频功能的界面，允许用户通过Facebook、Twitter发布游戏成绩或者视频。网友可以在PSN网络上观看玩家的直播视频，可以实时语音互动，甚至可以接管玩家的手柄代替玩家操作渡过难关。

不过索尼强调此次公布的PS4信息并非最终版本，关于PS4主机的外形与售价等信息也并未公布，看来在PS4正式与玩家见面前还会有比较长一段时间需要等待。P

晶合新作

暴雪宣布《暗黑破坏神3》登陆主机平台



2月20日，在索尼PS4主机发布会上，暴雪副总裁Chris Metzen宣布暴雪与索尼达成战略合作伙伴关系。其中《暗黑破坏神3》将作为此次合作的首款游戏登陆PS3和PS4主机平台。此前，暴雪游戏从未出现在索尼平台上（主要登陆任天堂平台），“暗黑3”登陆主机平台无疑让主机玩家高兴，但却让PC玩家感到失望。有玩家声称暴雪可能从一开始就在欺骗他们的感情，“暗黑3”很有可能本来就是面向家用机开发的。另外，暴雪自有的战网如何在主机平台上为玩家提供服务也成为玩家关注的焦点问题。

韩美MOBA游戏转战日本市场



以AOS、DotA为代表的MOBA游戏风靡世界，但在日本却是个例外。2013年开始，众多MOBA网游开始瞄准日本这片蓝海市场。最先试水日本市场的是韩国MOBA游戏《混沌OL》（Chaos OL），游戏日服已于2012年底开始封测；韩国的《炽焰帝国OL》也已公布日语版截图，日韩将于2013年春同步开测。而《英雄联盟》开发商Riot也表示计划在2013年内登录日本市场，目前正在寻找代理商。日本本土开发商也不甘落后，如《鬼斩大乱斗》等游戏也开始采用DotA类游戏模式。2013年各类MOBA游戏无疑将在日本市场展开一场大乱斗。

韩国网游《创世纪战4》预定2013年上市

2月底，由韩国厂商Softmax研发的《创世纪战4》（The War of Genesis 4:Spiral Genesis）官网宣布游戏将于2013年年内上市。《创世纪战》系列首部作品于1995年问世，在国内也享有一定人气，本次为该系列首度网游化。Softmax此前开发过《天翼之链》（Talesweaver）以及《SD敢达Online》等网游作品，近年来由于未有新作推出而陷入经营困境，公司试图通过新作网游改变这一不利局面。



晶合快评

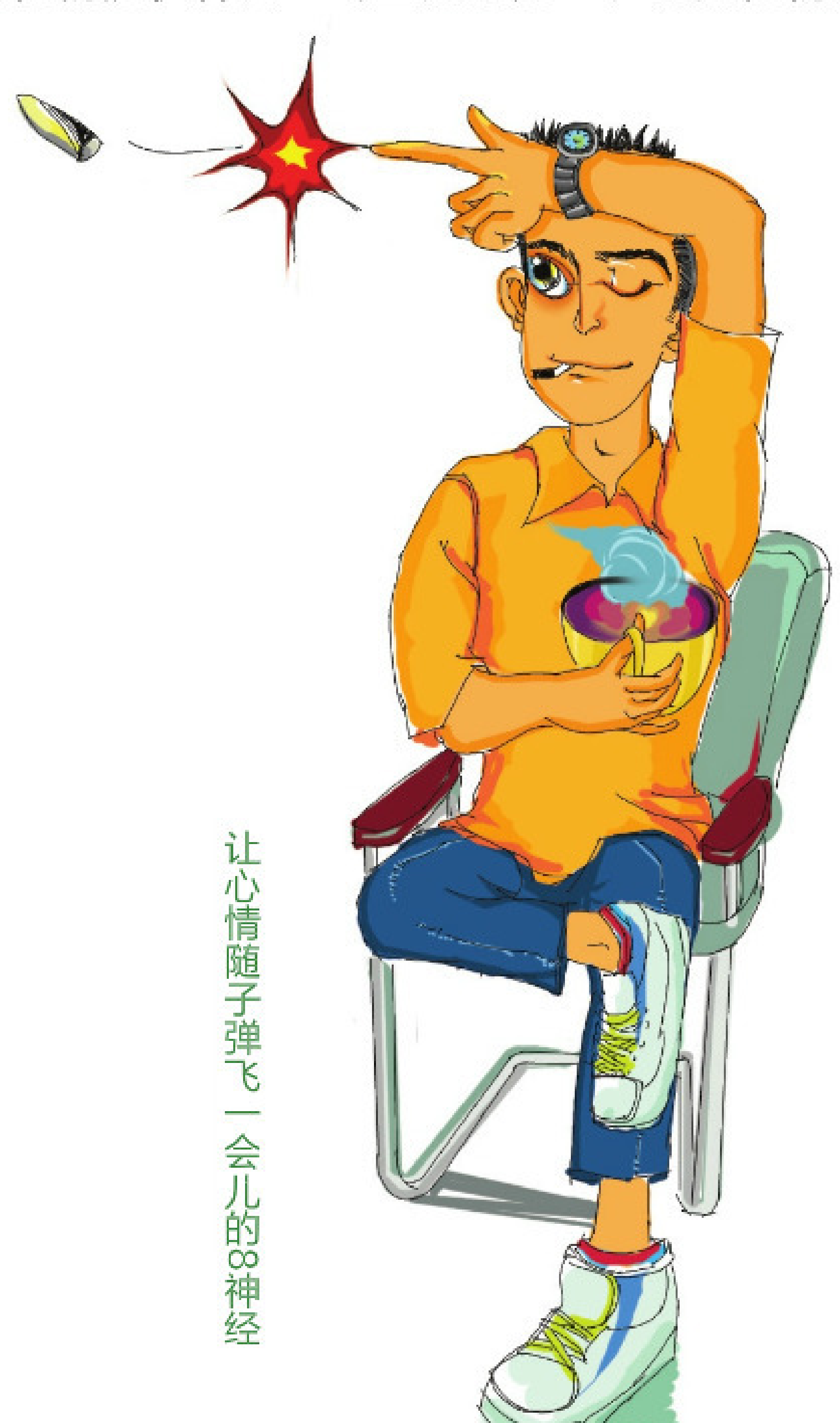
老革命遇上的新问题

■晶合实验室 8神经

这一次春节回家的时候，许多亲朋好友在聚会时都是带着几岁大的孩子一起来玩的。突然发现，现在带孩子比以前省事多了，大人们在一起喝茶聊天打牌，甩一个iPad给孩子，他（她）就会坐到一边去乖乖自己玩，不会哭闹着非要大人陪。如果有两三个孩子凑在一起，他们会玩得更自得其乐，如果有大人不识趣地凑上去，他们还会嫌烦——这时候唯一要注意的是最好有多台iPad，否则他们非得为了抢着玩而打闹起来。

某天家里来了几位带着小朋友的客人，我心想拿什么游戏给孩子们玩比较好，PC上的游戏肯定不靠谱，Xbox360倒是可以考虑，不过翻了翻我的游戏架，里面几乎全是枪车球，也没找到什么合适的选择。最后几个小朋友还是掏出了iPad，玩起了《水果忍者》。这让我颇有些尴尬，毕竟在老家朋友的眼里，我是个“玩游戏”的专家，但是在我家里居然找不出一款给孩子玩的游戏。我不无遗憾地想，还是应该早早买一个Kinect备在家里，也许这样的时候就能派上大用场了，作为“专业玩游戏的”，总得拿出点干货来吧。

事实上，除了孩子们以外，这些年来身边玩游戏的朋友也越来越多，其中包括不少之前只爱打牌打麻将的，在聚会时他们喜欢问我一些关于游戏的问题，但遗憾的是，我很难为他们提供什么“专业的意见”。比如他们会提到自己最近在玩什么网游，然后问我：“能不能帮我免费搞几件高级装备？”这令我哑口无言，爱莫能助。而且我明白，这时候可不是什么向他们推荐“老滚”“生化”之流的时机。这两年他们总算不怎么打网游了，变成了基本人手一台iPad，某天喝茶聊天时我看见兄弟媳妇捧着iPad划来划去，就装得跟专家似的上去问。



“在玩啥呢？”

“找你妹！”

“XX你瞧你媳妇儿怎么这样，没得罪她就骂我。”

“你这个专家怎么当的！这个游戏就叫《找你妹》。”

那一刻我确实感觉有点惭愧，当了这么多年他们口中的“专家”，其实我向他们推荐的游戏，他们从来就没有找来玩过。而现在他们在玩的游戏，根本就不用我推荐，很多甚至我也不熟悉。仔细思考这个问题，我觉得确实是自己的责任，尽管可以找出种种理由为自己开脱，但是既然在做与游戏行业相关的工作，不与时俱进是绝对不行的。

其实类似的问题，也摆在很多老牌游戏厂商的面前。前几天SONY举办了PS4的最新发布会，公布了许多新的概念和设定，但没有主机的展示。会后诸多分析家表示，微软和SONY在这一代主机的生命期内想要占领客厅的野心，目前看来都失败了，因为轻度用户几乎都被移动设备夺走了，人们即便是在客厅里，也不忘关注自己手中小小的移动屏幕，而不是集中到以PS3或者Xbox360为核心的客厅娱乐设备上来。

Xbox的早期工程师纳特·布朗（Nat Brown）最近也在自己的博客中表示，苹果不费吹灰之力就能终结Xbox等家用主机。“苹果如果为苹果电视推出一套开放并便宜30%的游戏应用生态系统，苹果就能轻而易举地结果SONY的Playstation、任天堂的Wii U以及微软的Xbox。”布朗这样写道，过去的五年里是痛苦的，因为他看到微软难有重大突破并不能抓住如Kinect等创新所提供的机会，未能完成进一步发展家庭式娱乐生态系统的任务。此外，像Xbox这样的家用主机还存在另一个严重问题，那就是相比现在的移动设备，其用户体验并不良好。

时代在不停发展，在一代主机的生命周期内，轻度用户的潮流可能会经历数度难以把握的变化，而核心用户却一直透明而忠实。与其去与移动设备争夺轻度用户，不如留住核心用户，做自己最擅长的东西，做“真正的游戏”。

然而，这些问题都太麻烦了，是应该由厂商来琢磨的，对于核心玩家来说，诸如“用户体验度”之类的问题并不是最重要的问题。虽然有越来越多的人跨入了游戏的门槛，但只要有厂商能一直制作“真正的游戏”，我们能玩到这样的游戏就够了。在一茬一茬的轻度玩家面前，我们可能始终显得既另类又小众，这像是老革命遇到的新问题，不过这有什么关系？大不了甩出一句：“老子雪山草地都走过去了，你玩的这些不过是小孩子过家家的把戏！”P

漫画作者：suns

说到东欧和俄罗斯的游戏，似乎总让人感到一阵陌生。然而经过十年生聚，东欧网游业已闯出一片天地，它对于中国游戏文化产业的借鉴意义不言而喻。

游戏“斯基”

——东欧网游发展小气象

■天津 Afer



这两年，一款名为《坦克世界》的游戏由于其独特的风格而频频见诸报道，成为军迷们讨论的焦点。《坦克世界》现在被广泛认为是一款成功的MMOTPS游戏。它的成功是多方面的，作为一款定位于休闲竞技的网络游戏，《坦克世界》特立独行地保留了一些严谨的模拟驾驶类游戏特点在里面，比如坦克的装甲、重量，坦克不会跳，掉下来会摔断履带等等，虽然这些设定不同于纯粹的模拟类游戏，这个只要略微接触过诸如《T-72战火巴尔干》（T-72: Balkans On Fire，一款俄罗斯制作的坦克模拟驾驶类游戏）之类的游戏就能感觉到，但正因为加入了这些有趣的驾驶元素才让《坦克世界》变得与其他TPS不同。除此之外，游戏还在视野判定等方面借鉴了《突袭》（Sudden Strike）系列的理念，将坦克分为不同的类型搭配起来战斗，大大地提高了竞技性和娱乐性。令人高兴的是，这款游戏并没有走上EVE叫好不叫座的道路，而是受到了世界玩家的喜爱，在国内也迅速风靡了起来。

随着游戏的火爆，有越来越多的玩家开始发问：这样一款与众不同的游戏到底是哪家公司制作的？白俄罗斯到底是个什么样的地方？直到这时我们才发现，俄罗斯及其周边的东欧地区让人感到如此的陌生。具体到游戏领域，能够在国人玩家脑海中留下印象的东西至多不过只鳞片甲，《潜行者》《战争之人》抑或《巫师》《圣战群英传》，如果说军迷和奇幻游戏爱好者还能报出几款经典单机游戏的名字来，那说到东欧网游大家就真要语塞了。然而《坦克世界》改变了东欧国家自主研发的网游在中国默默无名的现状——尽管很多人甚至分不清白俄罗斯和俄罗斯的区别。东欧的网游正在被世界瞩目，并越来越多地得到代理商和投资方的关注，巨人的《巫师之怒》，腾讯的《战争前线》……真可谓忽如一夜春风来，东欧网游百花开。东欧网游的这种爆发到底是一种偶然，还是长期积累才走出的一条道路呢？它对中国的游戏走向海外又有多少借鉴意义呢？本次专题不妨让我们一探东欧游戏发展的小气象。

东欧的游戏气候

在进入正题之前，我觉得有必要谈谈为何把本次话题限定在东欧这个圈子里。在游戏风靡世界之前，前苏联对中



前苏联仿造Game & Watch自制的游戏机

国各方面的影响都十分深远，然而这些都已成为过去时，如今的俄罗斯早已不是前辈们心中熟悉的那个“老大哥”，游戏玩家对东欧这块遥远的土地更是只有陌生而模糊的印象而已。强大的国家消失了，解体带来的巨大冲击和“休克疗法”让东欧各国在不同程度上都出现了衰退和动荡。所以在不少丢下历史课本的国人印象中，东欧人民似乎还生活在水深火热之中，哪会有闲工夫玩游戏，遑论开发游戏了。不管这一印象是否符合实际，东欧各国的游戏产业的确错过了最初的黄金时段，要不然，我们怎能怀疑发明了《俄罗斯方块》这么经典游戏的国家会在这个产业里无所作为呢？事实上，俄国人本来也很喜欢捣鼓电脑。早在上世纪80年代，前苏联就模仿或自行研制了一批家用电脑和游戏机，其中就有很著名的Game & Watch的自产型Электроника ИМ系列，以及基于Apple和其他系列的PC平台，甚至连互联网都已经成型。可以说前苏联本来是具备良好的游戏开发基础的，《俄罗斯方块》也是由程序员们互相拷贝，一直传播到匈牙利才被英国人发现的。

可惜的是前苏联的游戏遗产并没有给俄罗斯和东欧各国太多帮助，俄罗斯上世纪90年代开发的游戏虽然有很多都进入了西欧北美，但是反响都很一般。所幸的是，前苏联的遗产不仅是电脑技术，辉煌的战斗历史也是其中一部分——直接把二战东线残酷的战争照搬过来，就是一款战争游戏！以严谨著称的《IL-2捍卫雄鹰》（IL-2 STURMOVIK）横空出世，成为了当年很不错的飞行模拟类游戏之一。很多人戏称俄罗斯人是战斗民族，《IL-2捍卫雄鹰》就很好地把真实火爆的战斗重现了。迄今为止，俄罗斯推出过很多二战题材的游戏，真可谓是乐此不疲，比如著名的《二战英雄》（Soldiers：Heroes of World War II）系列。此系列本名Outfront，在Codemasters从1C Company（俄罗斯最大的软件开发商和发行商之一）那里买走版权后才改成我们熟知的这个英文名字。它的续作《战争之人》（Men of War）更为人熟知，这次是1C自己操刀，所以用了自己的名字，顺便吐槽下Codemasters旗下另一款游戏《闪点行动》系列，也因工作室单干而使系列名称变得混乱。

虽然俄系单机游戏在世界上多少占有一席之地（多为PC平台），但是网络游戏方面却很失败，俄罗斯的网游长期以引进和代理为主，市场规模也不大，2011年也仅有10亿美元（同年中国市场规模已将近70亿美元）。和西方亲近的波兰等国情况相对较好，但自主研发方面依然以单机为主。比如由波兰的CD Projekt开发的《巫师》系列就树立了良好的典型，游戏由小说改编，剧情上显得非常丰满，赢得了极佳的口碑。总体上，东欧国家在游戏方面都有些疲软，虽然有不少出色的工作室，但往往是给EA、育碧等游戏巨头打工，在网游方面，由于苏联解体之后东欧各国的国内市场普遍较小，这一情况非常不利于东欧本土网游的发展，再加上东欧语言上与西欧的差别，许多网游的“欧服”与东欧玩家也无缘。在东欧各国中唯一拥有较大网游市场的国家就是俄罗斯了。所以东欧自主研发网游往往是先放到俄服试水，然后再向全世界推广。比如《坦克世界》虽然由白俄罗斯研发，但第一个测试服就是俄服，从来没有出现过“白俄服”。东欧国家的这些国情决定了它们与中国不同的游戏气候。国内本土市场小，它们开发网游就不可能闭门造车，必须考虑邻居国家的玩家想玩什么，甚至需要放眼世界。在这样的背景环境下，借鉴已经成功的游戏自然成为一条捷径，关键是如何去把握借鉴和抄袭之间的尺度。在此不妨拿Wargaming和Gaijin Entertainmnet两家公司纠结不清的“世界”情结来作为例子。

Wargaming作为一家白俄罗斯开发商成功地开发了《坦克世界》，并在俄服大红大紫。俄服至今保持着“同一个服务器在线人数最高”的吉尼斯世界记录（其实中国要是把那些电信、联通的服务器都合并了，恐怕早就超过那个记录了），如此成绩自然让正牌俄罗斯开发商Gaijin坐不住了，所以它抢在Wargaming之前于2011年4月1日宣布开发War Thunder，实际上游戏最早的名字叫World of Planes——如此山寨的名字，也难怪它至今仍被国人戏谑地翻译为《飞机世界》，后来改名字也是为了避免与Wargaming的《战机世界》（World of Warplanes）撞车，对现在的名字我倒更倾向于《迅雷打仗》这种“老滚”式翻译了。总之，本作的俄服已于1月28日公测，抢占了天时。而Wargaming紧随其后，其《战机世界》现在也已进入内测阶段。那么这两款纠葛不清的游戏内容到底如何呢？先从本人试玩《飞机世界》的感想说起吧。

一登陆进入《飞机世界》就有一股熟悉的气息扑面而来，游戏中机库的界面和那个大大的战斗按钮以及随机分组的模式让我一下就想起了《坦克世界》。进入游戏战斗画面后倒有一个大惊喜，在俄服400ping的情况下战斗并

不太卡，我在第一次空战时就拿到了不错的成绩，想想《坦克世界》200ping几乎开不动的情况，可见在网络优化方面两者的差距了。再说说引擎的优化。《飞机世界》游戏长时间运行、后台切换、截图等对游戏都没有过多影响，比较稳定。在中档配置下，游戏可以在默认的Movie配置下稳定在30FPS以上，非常流畅。而《坦克世界》的引擎优化想必不用我多说，长时间游戏造成的红屏、内存已满和游戏突然跳出等问题都令人抓狂，再加上代理商的各种不厚道（如之前版本的中文输入问题、后来的战场感应灯不亮问题等等），实在到了令人发指的地步。要不是游戏本身的魅力，很难想象玩家愿意忍受这种种问题。

接着说说操作，《飞机世界》以写实为卖点，手感非常优秀，每台飞机的特点都被体现出来，无论是P-40E的高空俯冲、英国英俊战士（Beaufighter）的强大火力、I-16的快速转弯，还是灵活的A6M零式战机、火力和机动都很优秀的BF109，都得到了较好还原。而游戏的分房模式也让我觉得有趣，相比《坦克世界》机体被毁后只能退出，《飞机世界》是直接选用一个国家机库中所有的飞机，你可以选择购买飞行员来增加机库里的飞机，在战斗中被击落后可以立即选择另一架继续战斗，这就使游戏出现了《坦克世界》中不可能有的拉锯战，玩家需谨慎选择首发战机或轰炸机，从根本上改变了游戏的节奏，这种换机系统与早期的《SD敢达Online》战舰模式有几分相似。

俄式游戏似乎总透着一股如伏特加般的烈性，风格强烈，放荡不羁，故而总弄得创意与Bug齐飞，让人玩得痛并快乐着。

更令人惊喜的是，《飞机世界》当中有《战机世界》许诺过却尚未实现的历史模式和真实模式。比起普通的街机模式，历史模式的任务要求更严格，相关设定和数值更真实，而真实模式则更令人印象深刻：完全禁用第三人称视角，玩家需要严格在机舱内操作，飞机的气动性能开始走真实数据，一旦超过机身的承载能力，玩家高速俯冲的结果就是飞机空中解体。失速和高度限制也更为严格，完全对应骨灰级玩家的设定。即使在街机模式中，玩家也可以选择从机场起飞飞机，或者返场降落以便



《飞机世界》中飞机会被打得千疮百孔，发动机和尾翼都会失灵



《飞机世界》的机体可以随意涂装，支持玩家各种胡闹



云层不是贴图，游戏中天气效果是随机的，云层比较低的地图会影响轰炸机高空投弹的瞄准



这架飞机是美制P-40E型飞机，有趣的是该涂装为1942年飞虎队在中国作战时使用的，游戏中很细致地还原出来了

修理和装填，重伤迫降成功非常有成就感。游戏地图模式也很丰富：体验历史的历史任务、街机模式的降落抢机场、轰炸地面目标等，宏大的地图甚至完美复刻了珍珠港的地形，而《战机世界》暂时还没这些有趣的设定。

虽然《飞机世界》在许多方面都与Wargaming的《坦克世界》《战机世界》不同，但那股浓郁的似曾相识的气息却总是挥之不去。只看看视频截图的话总不由让人觉得它是个山寨世界——不只是界面，在游戏画面、设定等各方面都让人觉得熟悉，连开发商名字也似曾相识。其实你没看错，有过硬技术的Gaijin正是模拟飞行游戏《IL-2捍卫雄鹰——掠食之翼》的开发商，而《飞机世界》明显动用了“捍卫雄鹰”的骨干，它能够和已经奠定了良好基础的《战机世界》叫板，靠的就是这一点资本。在游戏的分房、收费等方面，《飞机世界》的确大量借鉴了已被市场认可的《坦克世界》，但在游戏最重要的战斗部分，与其说它是《战机世界》的山寨版，倒不如说是“捍卫雄鹰斯基”。

斯基模式：东欧网游的现状

在此我没有用山寨这个词来形容东欧网游，是觉得用“斯基”也许更贴切。那么什么叫“斯基”呢？这是冷战时期的小故事，苏联的“图—144”型超音速客机因外形酷似协和式超音速客机而被西方指责为抄袭，戏称其为“协和斯基”，但实际上“图—144”的首飞要比协和式还要早，技术方面也有诸多不同，虽然是冤枉，但“XX斯基”这种逗趣的说法留传了下来，常被用以形容模仿、山寨的产品（而且往往是打肿脸充胖子的高成本模仿）。“图—144”早于1984年就停飞了，它停飞很大的原因是其昂贵的飞行成本根本无法形成收益，无独有偶，2003年，在遭遇一次重大事故挫折之后，长期亏损运营的协和飞机也全部退役，可见，先进的技术并不一定能得到用户和市场的认可。那么《飞机世界》是否有这样的问题呢？

从目前来讲还过得去，因为《IL-2捍卫雄鹰》的技术是比较成熟的，拿来主义也仅仅拿的是壳子，并没有全面照抄。在配置上，游戏也表现出了亲民的一面，在相同配置下游戏引擎的表现力压使用Big World引擎的《坦克世界》和《战机世界》。游戏模式上除传统对战，还有丰富的COOP模式，可支持四人同时组队进行任务。可以通过购买官方的任务包获得与《IL-2捍卫雄鹰》类似的单人或联机任务，还能得到通关奖品，还可以通过击杀敌机等目标达到要求，取得成就，获得个性涂装，这项功能比《坦克世界》莫名其妙的勋章系统亲和得多，可以想见有多少人会为一个小小的花纹刷个成百上千场战斗了。

综上所述，《飞机世界》还是一款不错的作品，至少也可算是一款合格的网游。Gaijin先拿别家的作品通过代工锻炼队伍摸索引擎，再学习市场上业已成功的游戏模式（分房战斗、免费模式），这种大杂烩作品虽然看上去有各种其他游戏的影子，一股浓浓的“斯基”味，但当你真正玩到手时，还是可以感觉到新意与诚意。如今这款“捍卫雄鹰斯基”也算是很有“俄式特色”的游戏了。实际上，《飞机世界》只是个后辈，“斯基”早有先例。

比如由巨人网络代理的《巫师之怒OL》（Allods Online），其发行商就是俄罗斯最大的网络通讯商Mail.RU——你没看错，这家发行商是搞邮件的，正如现在中国门户网站都做游戏一样，他们也在寻找新的财路，他们收购了Nival Interactive制作组，成立了Astrum Nival工作室制作这款网游，事实上单机版的《巫师之怒》（Rage of Mages）便出自Nival之手，是一款奇幻背景的佳作，在欧美市场享有口碑。如果你看着这个开发组的名字眼熟，那么你绝对是因为一款大名鼎鼎的游戏而记住它的——2006年由Nival开发，Ubisoft发行的游戏《魔法门之英雄无敌5》。

《巫师之怒OL》于2009年开始在俄服公测，游戏延续的是单机版《巫师之怒》的背景世界观，Allods一度是《巫师之怒》在俄罗斯的名字，变成Rage of Mages的原因类似于前文的介绍的Outfront，基本上东欧游戏都会有一个本国的游戏名和一个英文名。游戏

彼机玩数值，此机有血量，游戏尚未出，就已先斗上。两“机”傍地走，安能辨我是雄雌？

中有很多不错的设想：庞大的世界观、魔法和科技的结合，玩家可以驾驶宇宙飞船在星际间遨游、探险和收集宝物，亲自操作飞船和火炮，甚至可以用它去PK敌人阵营的飞船，抢夺敌人已经找到的宝物。

以上种种听起来不错，但进游戏一玩，相信大家都会同意“魔兽世界斯基”这个评价。从画面到人物模型，再到各处细节设定，包括大灾变啦，地精修理工什么的，一股似曾相识燕归来的感觉，可以说就连菜单项都看着眼熟。虽然本作未使用《英雄无敌5》的引擎，但游戏图标和物品栏怎么看怎么眼熟。从这款游戏中我们再次明显地看到了东欧网游制作的思路。先是以代工单机游戏积累经验锻炼队伍，然后寻找一个已经成功的网游进行模仿（这次是《魔兽世界》），两相结合，一款“斯基”作品就此诞生。诸如此类的例子其



《巫师之怒》设定充满了一股“斯基”味

实还可以举出很多。

比如Gaijin还有一款叫《星际争端》（Star Conflict）的MMO动作游戏，是模拟宇宙战舰的射击游戏，画面和各方面都很不错，证明厂商有足够的实力，虽然“船库”界面还是看着眼熟，但是厂商还是做出了有自己想法的东西出来，而不是EVE的依样画葫芦。值得一提的是，借助《飞机世界》强大引擎的地面战也已经排上Gaijin的日程，几个国家的坦克升级表已经做好，其中还有防空车辆，可见意图明显，Army（陆军）和Fleet（海军）的选项也早就在游戏中，官方在元旦期间还放出了几张截图，细节和场景看起来都不错，宏大的地图也非常有看点。看来Gaijin和Wargaming两家厂商是要继续死磕下去了，这其中肯定免不了互相借鉴，互相“斯基”，但对玩家而言，我们更希望他们最终“斯基”出两种风格与趣味各有千秋的游戏类型来，而决不希望他们互相山寨，走向同质化的你死我活。

通过以上的例子可以看出，先给别人打工，研发出符合投资方要求的游戏交货，等时机成熟后再用这个游戏（或者这个游戏的理念）来做自己的游戏，这就是东欧游戏的发展思路。这个思路固然让东欧网游得以迅速发展，但如果开发商总是只想着在别人游戏后面加个“斯基”来搞开发，就难免要遇到瓶颈。比如Wargaming在《坦克世界》成功后研发《战机世界》时就出现这种问题。虽然两款游戏属同一系列，并且是承诺日后联动的，有些相似无可厚非，但是从现在内测的情况来看，游戏形式给人熟悉的感觉实在可以称得上是“坦克世界飞机版”，游戏的模式拘泥单一，局限在《坦克世界》成功的阴影之下，制作组明显没能放开手脚地进行创新。比如飞机的损伤完全可以不拘泥于HP系统，更灵活的战损系统才适合空战的模式，毕竟玩家要的是开飞机的感觉，而不是在空中开坦克。

实际上，东欧网游开发还面临许多挑战是“斯基”模式没有办法解决的，比如开发资金问题，没有足够的钱是无法开发优秀网游作品来的。2006年罗马尼亚一个小组制作出网游《哀伤世纪——乱世王权》（Age of Mourning：Thrones of Chaos），结果情况是运营商找不到，原有的制作组Newrosoft Research & Development和Quad Software无力运营网游，只得把游戏交给Nuanced Entertainment和Loud Ant Software LLC，游戏几度易手最终不了了之。从实际画面来看，游戏表现在当时来讲并不算差，可以说没有好的金主垂青，东欧原创网游是很难发展的，毕竟本土市场不够大，《巫师之怒》也得靠俄罗斯最大的邮件商帮助才得以运营，这已经算是比较好的结果，有的开发商即使开发过成功的单机游戏，也会因为搞网游搞得倾家荡产，最终落得解体的下场。拿比较成功的乌克兰制作商GSC Game World的悲惨遭遇来讲吧。它们的《潜行者》（S.T.A.L.K.E.R）系列几乎开启了FPS的RPG时代，正当它们踌躇满志想要研发网络版的时候，却遇到经济上的问题。结果GSC最终解体。继承了GSC开发网游遗志的Vostok Games宣布开发一款新的网络游戏《Survarium》（生存法则），从游戏背景来看显然是吃《潜行者》的老本，特色自然很明了，但至今也没找到金主投资；分家单干的4A Games开发了单机游戏《地铁2033》，结果连发行商THQ都已经破产了，如今被贱卖给了育碧；而另一些骨干则被收购，成为了德国Crytek的一部分，并在乌克兰成立新的工作室开发了网游《战争前线》（Warface）。该游戏已由腾讯在国内代理，但在游戏介绍中标注的却已经是德国游戏，实在令人一声叹息。可以说，在缺乏雄厚资金支持的情况下，东欧厂商的处境都有些尴尬，网游到底有多烧钱，这点中国玩家其实有更多的体会不是吗？



《潜行者》的继任者，乌克兰网游Survarium，至今还是传说



画面上各种既视感，原来《巫师之怒》还有一个《阿洛斯》的中文名

除此之外，东欧游戏也面临游戏题材单一重复的困境。虽然战斗民族的题材不错，但是战争游戏并不适合所有的网游玩家（可以想象东欧各国的女性玩家群有多么郁闷），奇幻背景的游戏也很少能在中国、日本等亚洲国家取得太大成功，那些“斯基”味深厚的网游也让西欧与北美的玩家不怎么感冒，结果就剩下一个俄罗斯市场可以挖掘。这也成为限制东欧网游进一步发展的因素。其实，资金也好，题材也罢，都只是表面现象，要说东欧网游面临的最大挑战就是文化输出的问题。

游戏，终究是文化的输出

不谈远的，就谈谈中国的情况就足以说明文化输出的问题。想当年苏联作为“老大哥”存在的时候对周边国家的文化影响力是非常巨大的，这种影响力光是从语言的传播上就可见一斑。“哈拉少”是“好”的意思，现在都没人知道了，更别提写法了。但现在“欧巴桑”是啥意思，不少人都知道。50年前的俄语，正如现在的日语对中国的影响。50年前大家看的是保尔·柯察金，现在大家认的是鸣人、柯南。苏联解体之后，其文化影响力也一落千丈，而游戏作为一种文化载体，自然也遵循同样的规律，东欧游戏在这样的大环境下沦为“小众”也便不难理解了。这也是如今中国玩家会对东欧充满好奇，感觉那是一块神秘土地的原因。我们彼此之间的文化联系已经很少，见诸媒体的都是日韩欧美的游戏，却少有东欧游戏的报

游戏在世界上的受欢迎程度，本质上是文化在世界范围内的认同度。日本通过投人所好去赢得市场，而东欧则通过坚持风格。

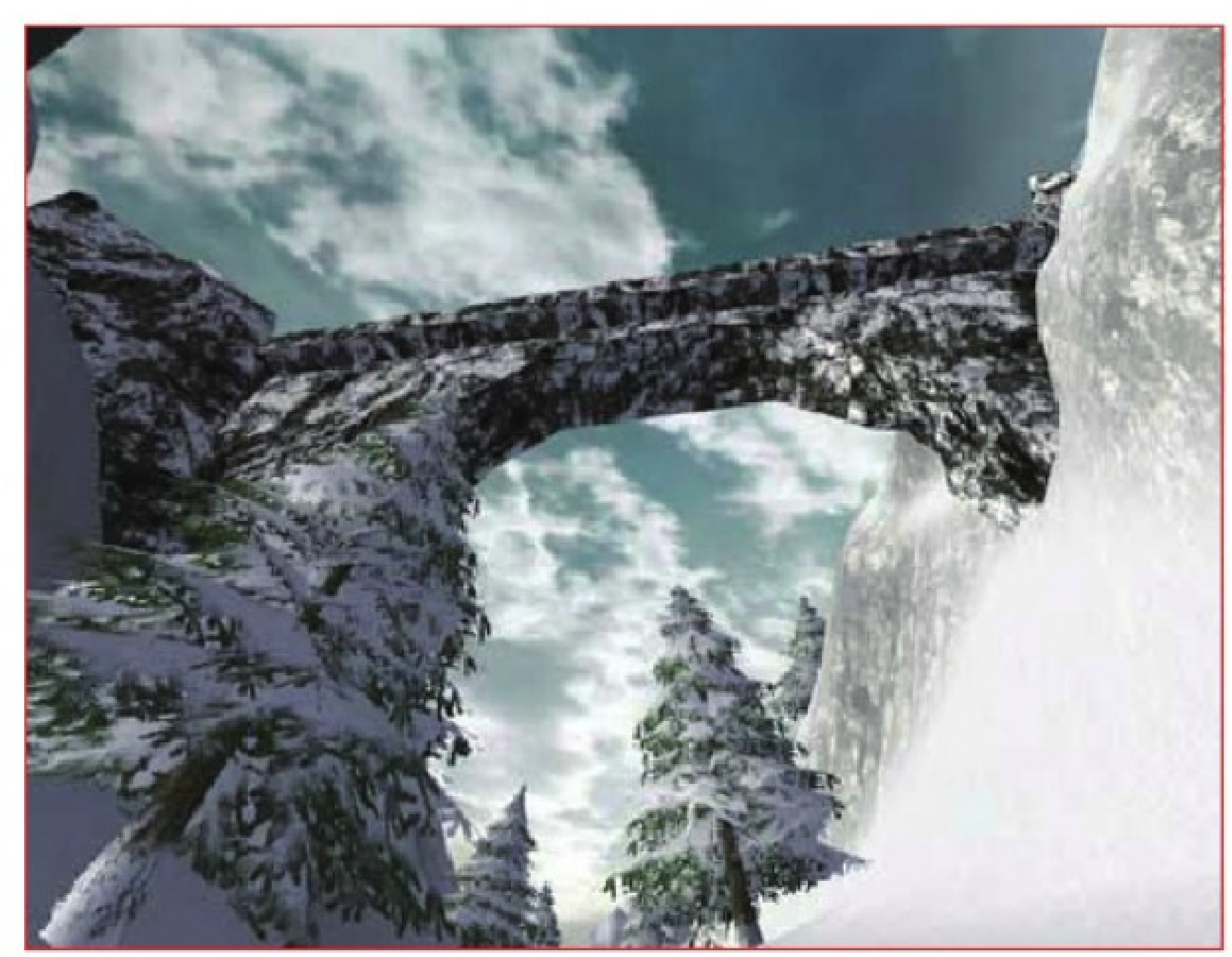
道，日本与北美等主要游戏市场的情况其实与中国差不多，这样的国际环境才是东欧网游走向世界最难翻越的一道栅栏，东欧处于文化弱势。

令人高兴的是，如今东欧游戏已经通过自己的方式翻过了这道栅栏，开始让自己的游戏为世界玩家所瞩目。从某种程度上说，这种努力是被狭小的俄语圈市场给逼出来的。本国玩家数量少，使得东欧的游戏制作组必须放眼世界，以这样的理念制作出来的游戏自然拥有更强的的国际竞争力。而这些优秀的游戏又反过来激发本国市场，提高本国玩家的素质，形成一个良性的循环。虽然“斯基”模式依然有诸多问题，但东欧网游发展的轨迹的确值得一直叫喊着要走出国门的中国游戏产业学习借鉴。

也许从市场规模等数据上看，中国游戏产业早已把东欧游戏产业甩在身后，但具体到文化输出方面，中国的原创游戏面临着与东欧网游差不多的难题，甚至做得不如人家好。如何让世界接受中国的武侠、仙侠文化，如何让中国厂商走向国际？至少中国迄今为止还没有产生一部优秀到被世界玩家认可的佳作游戏。中国网游产业的成功在于中国有一个庞大而稳定的国内市场，十几亿的人口比整个东欧各国加起来都多。中国厂商只要耕耘好这块市场便足以赚的盆满钵满了，国内市场的持续膨胀才是中国网游产业真正的发动机，中国游戏在国际市场上迄今没有太多建树。产生这种情况的原因也许就因为国内市场庞大，导致中国厂商闭门造车，虽然把国内市场做得很好，却没能在文化输出上有所作为。这一点日本的确堪称中国的榜样。即使现在日本游戏产业全面衰退，它却依然能在世界上占有一席之地，靠的不就是持续不断的文化输出吗？然而中国的一席之地在哪里呢？

现在回过头来，也许就能理解各网站对《坦克世界》的报道热情一直不减的原因了。事实上光从营收与在线数据上来讲，国服的《坦克世界》并没有多么亮眼，与当年《魔兽世界》傲视群雄的霸气可差得远了。就2012年的数据看，其国服在线人数不过20万左右，季度营收也不过2000万美元。这样的数据连国内网游前10都排不上，甚至不如某些热门页游的收入。大家言必称《坦克世界》，并不是因为这款游戏创造了又一个商业神话（它拯救了空中网倒是毋庸置疑的），而是因为这款游戏的文化意义。通过这款游戏我们可以去讨论一种新的游戏形式，讨论一块陌生而熟悉土地。《坦克世界》成为了一座重新联系中国与东欧的桥梁，让无数的话题通过这座桥梁交流，所谓的文化输出不就是这么回事嘛。中国的文化要向国际输出，缺的不正是这样的桥梁吗？然而过去的无数事实告诉我们，单纯依靠模仿与山寨是无法搭起这座桥来的。游戏成功的关键还在于自己的特色，网络游戏也好，单机游戏也好，都需要有自己的特色。要挖掘出自己的特色，才可能获得成功，无论是《飞机世界》还是《巫师之怒》都有自己的特色在其中，那股浓浓的“斯基”味儿就是它们的特色。

之前Mail.Ru的游戏业务副总裁弗拉基米尔·尼古拉斯基接受媒体采访时就说过：“Mail.Ru并不是一家单纯的网游商，我们的多个互联网业务已经形成了一个平台。我们公司其实和中国的腾讯很像，或者说我们就是俄罗斯的腾讯。另外，俄罗斯网民有一个特点，他们有点保守，不太喜欢外国人进入自己的互联网平台，这点或许和中国的互联网现状有点相似。”我很赞同这段话，就基因上来说，中国与东欧许多国家都有相近之处，所以他们的成功经验对我们也有更多的借鉴意义。不论Gaijin和Nival等厂商做得多么“斯基”，它们至少勇敢地走上了自己的路。东欧游戏“斯基”出了自己的一片天地，我也期待着中国的原创游戏有朝一日也“山寨”出自己的国际化品牌，做出像《坦克世界》一样让国外玩家不断讨论的优秀作品，将中国的传统文化真正输出到国门之外，在此就与我们的东欧邻居约定“待到春风传佳讯，我们再相逢”吧。P



《哀伤世纪》的画面在2006年作为网络游戏还不算太哀伤



在许多美国制作的游戏里，前苏联也是经常出现的题材，这本身也说明了前苏联的文化影响力至今犹存

“雨血”正反判

■策划 本刊编辑部



编者按：《雨血前传——蜃楼》选择了一个勇敢的发售日期，同时也收到了一个不错的回报，这证明“雨血”系列已经积累了一定的玩家基础，也给如今并不景气的中国单机游戏市场注入了一股新鲜血液。但万事都会有其两面性，本作在玩家中的口碑也出现了一个微妙的两极表现。今天我们分正反方，就《雨血前传——蜃楼》的正反观点来做一次激辩，看看这个国产游戏的新兴代表在玩家群体中究竟有一个怎样的评价。

变者进，不变者困

■河北 请叫我文西

正方观点

“一款有价值的作品无论在哪里，都能发光。”

“变者进，不变者困。”——《雨血前传——蜃楼》宣传语

国产单机走到今天差不多已是无路可走。一剑接着一剑的出招看似花哨无比，实则绵绵无力。近几年来的国产游戏话题，一直都围绕着游戏剧情表现好不好世界观大不大，好像我们讨论的是某部起点三流小说。而一款游戏所具备的游戏性等要素却往往被忽视，过多的审美疲劳也无时无刻地提醒着我们：做单机游戏这事，跟才华有关，跟钱多钱少，关系不大。

直到最近一款新类型的国产单机作品进入我们的视野——《雨血前传——蜃楼》（以下简称《蜃楼》）像一记陨石重重砸在这潭死水上，也砸醒了睡梦中的玩家们：原来国产游戏还可以这么玩。

市场篇

什么是国产游戏？什么是国产单机游戏？似乎这样的问题困扰着太多的评论者和玩家。剧情、销量、盗版成了单机群体久久挥不去的阴影。仙侠类的话题是A和B在一起好还是A和C在一起好还是C和B在一起或者ABC在一起最好；历史类的话题是某某人物如果怎么样那将会重写历史，某某人物跟史书中记载的大相径庭等等。除此之外还有什么？好像也没什么了。相比起国外大量的新作资讯充斥你的耳目，反观国产游戏，一张人设图就能讨论几天，着实有点令人可笑。

一款游戏可以回归到作为游戏本身自己，也可以兼顾商业与游戏性的共同点。游戏不是一张张幻灯片或者大段的文字叙述，它需要玩家做的是大脑间复杂的思考，手感上灵活的操作。RPG游戏是国产单机游戏类型的一种，但却不是国产单机游戏的全部。

2012年一款名为《风卷残云》的3D动作类游戏一度被人提起，并号称国内销量30万套。暂且不说这30万套是否是真是假，但就游戏性，玩家口碑，



▲《风卷残云》是一款容易被遗忘的游戏，虽然它很努力了

以及作为这款游戏真正的卖点“动作类游戏”，它的成绩只能说一般。简单的3D建模，老套的场景渲染，平庸的王子复仇故事，以及反人类的操作需求都令大多数玩家望而却步。虽然这款游戏也走出国门，在国外数字游戏销售平台“Steam”上占有一席之地，可它最终也只有被冷落和长期75%折扣的命运。

而至于其他形形色色的独立游戏，固然精神可嘉，但终究不是商业作品。能卖个几百套，制作者本人已是喜笑颜开。但对于国产单机市场的帮助只能是零，充其量给一些作者提供新闻素材赚点稿费。而且大多数制作者做完一两款独立游戏后也差不多被网游公司给招安了。

于是我们不禁拷问着自己：这么多年我们是在玩游戏，还是被所谓的游戏给“玩”了？

这次《蜃楼》在国内的售价是数字版30元，实体珍藏版99元。一路而来不哭穷不卖萌，也曾声称不靠PC平台赚钱。三部宣传片90%的内容都在宣传如何打出漂亮、精彩的连技，整部游戏没有五彩斑斓的色彩，而是努力营造一种阴冷的气氛。这种剑走偏锋的决心，只属于《蜃楼》。

并非批判其他几款国产游戏，只是在《蜃楼》上看到了一种可以走的新方向，一种值得令人效仿的气质与作为。根据制作者“Soulframe”本人透露，《蜃楼》还将有iOS、网页版本，并登陆STEAM、PSN、XBox Live等平台。这是令人惊喜的，从市场来看，以上的玩家群体数量对于国产PC玩家来说多了很多倍，市场份额也是国产PC无法比拟的。但从15号游戏发售以来除了更新几个补丁外一直没有听到这些消息，根据Soulframe谨慎小心的特点，恐怕是要等上一段时间才肯发布，而不是匆匆上线令玩家失望。其实做单机赚人气网游赚银子这种方式早已有之，但多平台全制霸却很少见。通过制作单机游戏培养过硬的素质，以及单机赚来的口碑，多走平台旱涝保收这种策略值得推广。同样最近“古剑”系列开始宣传的两部作品“古剑二”以及“古剑OL”也走的是这条路子。

对于去年仅有10款游戏面世的国内单机市场，不固守仅存的PC玩家群体，大胆地开拓新市场，尝试转型，这不仅是《蜃楼》指引我们的方向，更是提醒我们：一款有价值的作品无论在哪里，都能发光。

剧情篇

在游戏发布之前看一些《蜃楼》剧情的介绍，基本上都是十分简短。虽然Soulframe很少提及，大家都认为剧情不会太坏。只是如今玩过之后，是不是要把那个“不会”去掉呢？

经过笔者调查发现，这次《蜃楼》剧情不再由Soulframe执笔，而是由另外一个刚毕业的新编剧创作的。这位新编剧之前参与过同人作品“新轩辕剑”系列的编剧，其实还都不错，尤其上一部作品在思想和语言上已经十分成熟。笔者理解动作类游戏的缺点，就是无法将剧情连贯地表达出来。将动作类游戏进行下去的是新的怪物和招式，通过场景的转变让玩家保持新鲜感。由此说来剧情仅是点缀。但“雨血”的一二代都是以剧情见长，如今转型倒有点喧宾夺主的感觉。可即便如此，在之前批判了RPG游戏的缺点后，笔者还要讲讲剧情。

可以说这次《蜃楼》不同于以往的交互式剧情而是网状式剧情。一二代中许多Boss的正反两面可能要经历三次变化，最后才放心地领便当。剧情不结束玩家永远想不到事件的真相，而真相大白时则大喊“哎呀我……”。但这次几乎所有的Boss都是反面角色，当你把Boss打败后，再气喘吁吁地去“观象仪”查看Boss资料片和找到的晶片，你才发现：原来这个Boss只是一张大网中


▲Soulframe如今已是业界的明星人物


▲和《雨血前传——蜃楼》同一天发布的《仙剑奇侠传五前传》，首周销量大概是前者的5倍



▲“雨血”的实体开箱图，“雨血”珍藏版售价99元



▲游戏给玩家的印象就是打打杀杀



▲这样无关痛痒的剧情破坏了游戏的氛围



▲《雨血前传——蜃楼》最早的设计图，单从左上角的UI就能看出变化不止一点半点


▲像屏幕底端这种文字很难被玩家注意到



▲玄冥柜可购买饰品，相当于普通商店的功能

的一个点，其他还有剩下N个点等待着你去发掘。而在主线中供你理解的剧情实在少得可怜，让不少没接触过一二代的玩家云里雾里。

局，棋手，棋子。《蜃楼》一直在反复提及这几种名词，似乎不提就没有“雨血范”，但是拼拼凑凑将这个局构筑起来，玩家却未能融入其中，这只能说是对“雨血”一二代以及古龙风拙劣的模仿。

既然“雨血”系列一直标榜自己是古龙风，但如何把握好古龙风是一个十分之头疼的问题。在一代作品中就已经能让看出，“雨血”实际上只在表现出古龙的味道，但实际上一些设定以及作者想表达的理念，还是与古龙小说相差甚远。甚至可以说，在古龙小说中往往胶着于人物的心理内容，武打段落有时仅仅只有一两招便结束了。但这是玩家想要的吗？不，如果真的想要完全还原古龙，这是不妥当也不科学的，编剧继承的永远只是古龙的精神，他的人生观价值观，是回味出那种极强烈的人性冲突，是对阴谋与局的挖掘与讨论。古龙写的是人，是人性。把握好人性，这便是古龙。这恐怕是Soulframe最初构写剧情时所想的，也是新编剧所要理解和探索的新方向，而不是纠结是否要写一个精彩的局。

系统综合篇

作为一款横版动作游戏，打击感是本作的精髓。两大主角魂和左殇有着各自的定位，这很明显是为了照顾不同口味的玩家。魂在游戏中被定位成移动迅速，招式朴实但杀伤力强，操作相对简单，易于上手却难于精通的角色。其灵活躲闪体现出魂年轻气盛，不拘一格的个性。而左殇被定位成沉稳、招式华丽、攻击范围大，战斗能力取决于操作者水平的角色。左殇拥有一个类似资源池一样的剑阵，每次出剑气都要有所考虑，体现出他作为一个谋略大师的身份。虽然说仅有两个角色，但可挖掘度和操作性十分复杂，流派也五花八门。

在战斗难度中，一共有见习者、入阵者、破局者、逆天者（需要通关后解锁）四种难度供玩家选择，可谓还算贴心。使得动作苦手和轻度玩家都能各得其乐，并且游戏还针对手柄玩家和键盘玩家都做了优化，可以随意选择游戏方式。但比较可惜的是，游戏中的BUG较多，优化也做得不是很好（笔者的笔记本电脑明明达到推荐配置，却还是很卡），鉴于这两点是国产游戏的通病。再考虑到发行商的问题，就不多说什么了。

音乐虽然不是本文的重点讨论对象，但因为这次的音乐十分精彩，笔者还是要说一说：音乐制作人薄彩生差不多是继Soulframe最出名的人，不知是何意把他捧得这么高。可能因为是少年音乐天才的缘故，大家都感觉很新鲜。只是这精彩的音乐能否用的好，还要看策划的水平。依笔者看，这次的游戏配乐与游戏内容有种差异感，而这种差异感是由激烈的战斗和薄弱的剧情设计所造成的。不是说不好，而是有点“过劲了”，完全没有了一二代所营造的凄冷，阴谋的氛围。

在游戏中，制作团队在继承了“雨血”系列前两作游戏的优良传统的基础之上，在游戏中特别加入了丰富的角色技能系统与装备系统，为游戏增添无限乐趣。而对角色技能系统与装备系统进行强化，更能为玩家的游戏之路增添助力。

对于套系统来说在国外已经是标准化生产，但如此正常的东西放在国内，大家便感觉十分之稀奇。而也正是因为《蜃楼》吸收了诸如“恶魔城”“鬼泣”“闪克”等优秀动作游戏的要素，再转化为自己的东西，如今看来是很成功的，没有任何的违和感。

总体来说，这款游戏耐玩度没有想象的那么高，尤其在主线剧情中缺少类似攀爬，破坏，QTE，解谜等等流行的文化要素。吃惯了国外大餐的人可能感觉这种朴实的砍杀有点乏味，但有了一个好厨子，还怕他以后做不出什么好菜吗？

后记

《雨血前传——蜃楼》已突破了10万激活量。“雨血”系列开了个好头，给国产游戏注入了新的血液。国产游戏还有很长的路要走。“雨血”系列是将这种独立精神延续，还是掉入铜臭味的深坑，都值得我们去关注。P

应景之作?

■北京 呼吸机

反方观点

“《蜃楼》表现得更像一部应景之作，夹杂着唐突和勉强。”

近年单机游戏市场逐渐回暖，这在短期之内无疑是一件好事。除了“三剑”续作消息不断，渐渐萌发生机的市场也多少给更边缘的制作人开辟了梦想的舞台。与前些年面向小众的作品《风色幻想》《楼兰》等求生存的状态不同，代表新时代的作品“雨血”系列显出了惊人的活力。三部“雨血”虽然一直定位为独立游戏，但从中不难看出其发展潜力和野心。

从出生那一刻起，特立独行的风格一直是“雨血”的黄金招牌，从柔情似水到明争暗斗，仙风道骨或机关禁药，都彰显着自己独特的魅力。商业发售的《烨城》中，“阴谋”“古龙风”等字眼吸引眼球的亮点。而最新作《蜃楼》中，动作系统成为最大的卖点。市场逐渐走向多元化的背后，笔者不免对尚且年轻的“雨血”系列有一丝担忧。在试图突破旧有格局的同时，“雨血”是否有新的问题？

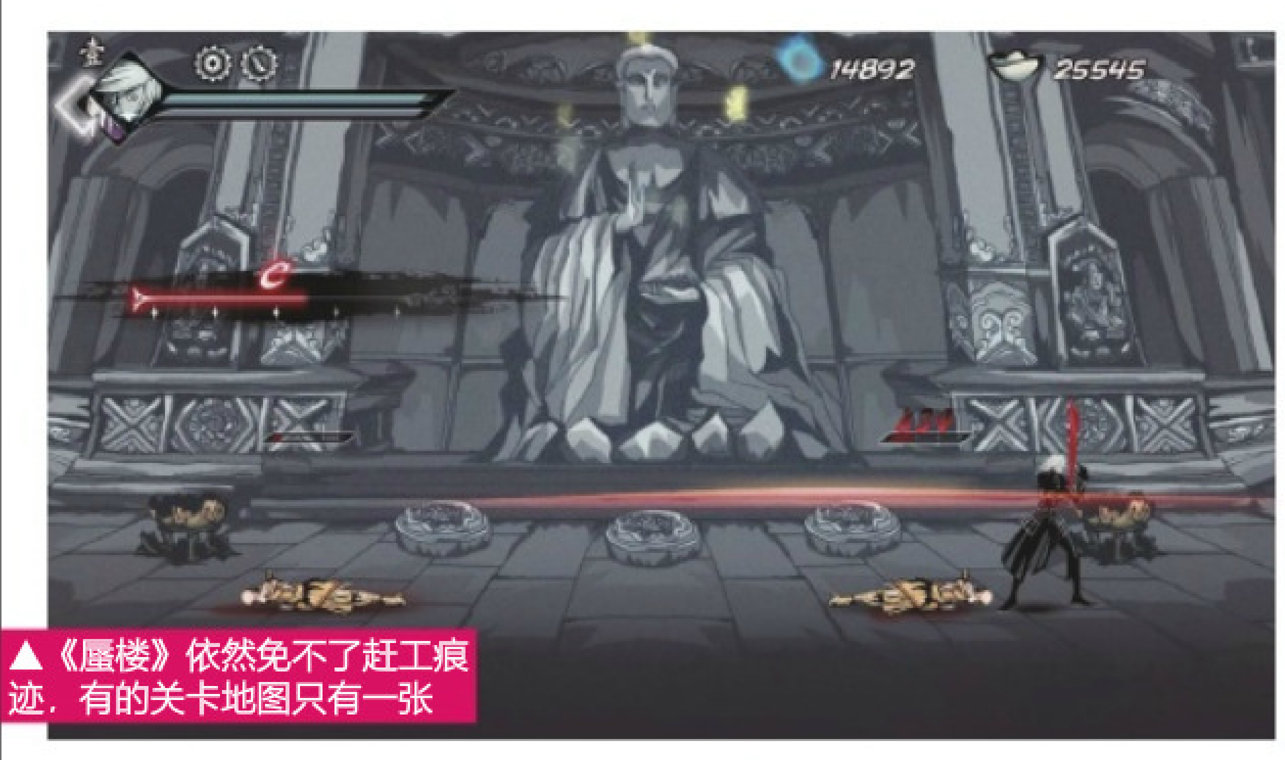
“雨血”最早是Soulframe在RPG Maker XP下的个人制作，和多数能留下名字的个人制作一样，保持着强劲的个人风格。希望国内可以出现席德·梅尔、小岛秀夫那样个人风格化的制作人一直是诸多玩家的希望，但环境所致，“雨血”系列一直以独立游戏身份闯荡，正因此制作人也希望通过《蜃楼》走向商业化道路。但与前作的深思熟虑相比，《蜃楼》从构思到之作下得功夫显然不够。或许急于扩张市场，《蜃楼》表现得更像一部应景之作，夹杂着唐突和勉强。在该作热卖之余，我们不妨居安思危，审视下“雨血”系列可能遇到的思维定势和制作困局。

《蜃楼》讲了这样一个简单的故事。在得知自己人玄玉在调查蜃楼时身遇不测之后，组织派遣当时尚未成名的魂和左殇二人对抗蜃楼。两人于是跋山涉水，神挡杀神，一路闯到最后蜃楼的蒸汽朋克飞行船上，才发现这一切都是一场阴谋，而之前的玄玉才是整个事件背后最大的黑手和野心家，试图坐取渔翁之利。这个故事看起来很眼熟吧。没错，《烨城》中，早期的左殇也曾经被告知死去，但在最后却以白公子的身份坐山观虎斗。不知道左殇所花三年时间设计出来一统江湖的“局”是不是参考了年轻时期对战蜃楼的经历，不然如此显而易见的“悬疑”。故事讲到最后，很多矛盾尚未解开。“欲知后事如何，且听下回分解。”和《风卷残云》一样，玩通关后玩家才发现这部作品不过是为下一部铺垫。

游戏中的单调乏味的地方不仅在剧情上，整个流程便是两名可以切换的角色，一路向蜃楼挺进。剧情的设计使得游戏变得平铺直叙，于是“戏不够，打来凑”，杂兵砍来砍去种类颇为单一，出场的Boss，男的一律奸邪怪异，女的统统妖娆恐怖，和冷荼、狱这批人是同一个模子里面刻出来的。Boss战虽然逃不开“躲大招→寻找弱点→猛击”的当代动作游戏战斗模式，但好在关底设计算是各有千秋，使得游戏的耐玩性一定程度上提高。制作人曾经在博客中提及，Boss战是表现人物性格最好的机会，但《蜃楼》中表现的多半都是些无关紧要的小人物，和主线剧情关系也不大。

该作的台词设计颇为单调。从开场动画起，每关最后都会播放一段相同风格的动画，是一个故弄玄虚的老人在给和一个扭捏做作的小女孩讲《蜃楼》这个重口味的故事。每次，小女孩故意说出“图样图森破”的表象，而老人便用缓慢的语速道出些自认为很有哲理的对白。作者试图营造悬疑的气氛，但这个方法反而显得有些滑稽。好在很多玩家将这些动画直接跳了过去，因为它们和剧情的联系有限。

每走入一个新的场景，便总有两句魂和左殇的对白。魂好像只有前文中小女孩的智商，简述任务，而左殇便用阴阳怪气的语调吐出些元芳体：此事必有蹊跷、这里一定有一个天大的秘密。和前作不同的是，魂和左殇的性格不够突出，造型也很相似。左殇作为布局大师的实力，魂对剑术的娴熟都完全没有表



▲《蜃楼》依然免不了赶工痕迹，有的关卡地图只有一张


▲有欠斟酌的细节很多，比如这幅图中，旗子的分辨率明显与环境不符



▲《雨血》系列面临着一个重大的转折点，如何长远立足于市场将是一道难题



▲男性敌人阴险诡异，女性敌人妖艳可怖，这已经是有些乏味的思维定势了



▲游戏中的敌人千篇一律，对白似乎只有那么几句

现出来。至于敌方的台词，不是诡异的笑声，便是些动作游戏中常见的废话。

作为前传，对更值得关注的玄玉和冥主的描述却都有限，玩家想了解的魂和左殇的过去也鲜有涉及，不但没有巧妙地解开前作的悬念，甚至没有为后作卖好关子。《迷镇》中雷当和冷荼死后所剩生命不多的魂奔赴烨城那一幕充满悲壮气息，相比之下《蜃楼》中主角干掉几个小人物后在崩溃的飞行船中逃难，却显得不知所云。和《烨城》中魂为自己的宿命而战不同，《蜃楼》从头到尾都是让你在执行任务，没有爱恨交织，没有风险和悬念。加上主角的性格不够突出，配角的性格又过于雷同。急于发售下，使得《蜃楼》剧情上模仿前作，却效果平平。

好在游戏性上具有足够的亮点，但就此作的剧本和设定来看，值得改进的地方还有很多。游戏中己方可以在战斗风格类似但丁和维吉尔的两位主角中切换，很大程度上参考了《胧村正》，但手感整体中规中矩，表现力还欠完善。战斗拖泥带水，缺少剧情气氛中硬派强悍的气氛，和一招定乾坤的致命气息。作品的简约凝练而残暴无情的特点，渐渐在后期敌人密度上升从而开始大乱斗的战斗中褪色。游戏试图创造出解谜关卡，但理想程度有限。加上武器的单一和数值设定的紊乱，使得原本可以很精彩的游戏过程降格为了从头砍到尾的上世纪90年代街机游戏。

其实“雨血”华丽和另类背后单调的死穴和剧情强调阴谋的设定与生俱来。早在第一作《迷镇》在66RPG发布时便有人评价玩过的人多，玩通的人少。因为剧情点完全集中在后期，前面拥有漫长的迷宫。加上灰暗的画风，压抑的气息和有一定难度的战斗，更容易让玩家放弃。第二作《烨城》中便已经展露出来更多问题。作为《烨城》中唯一可以操纵的角色，魂的招数和战斗思路居然和第一作一模一样，闪来闪去，嗑红嗑蓝，伺机猛攻。可以使用的物品也也无非那么几种。《烨城》中魂拥有控制杂兵战的自由，剧情上，虽然拥有颇多相似的场面和对白，但作为一款只有数小时流程的风格化游戏，这些单调可以被忽视掉。况且国内市场中还有颇多更单调的作品，玩家已经磨练出十足的耐心。但随着游戏表现元素越加多元，配音和动画的出现，使得玩家对剧本和场面的要求也随之增加。《蜃楼》中，一个无论在何处都看起来似曾相识的局进一步暴露出“雨血”系列的硬伤，能否将之攻克，将是该系列的下一个难关。

如果仔细品味，不难发现细节上《蜃楼》还有粗糙的一面。除许多Bug之外，地图中不但曾经出现过马赛克，而且远近景常常遮盖玩家视线。角色生硬的动作加上夸张的动画特效，人物比例不均，以及后期出现画风明显不符的和尚混杂在一起，甚至有些页游的味道。前期小怪们的造型是鬼差的翻版，到了后期过分强调金属质感的机械又有些不伦不类，总给人一种半成品的感觉。和《风卷残云》一样，作品试图用多人合作闯关、成就系统、评价和物品收集扩充游戏耐玩度，但缺少关卡内足够值得突破与尝试的地方，一系列复杂系统也只能吸引核心玩家。和前作相比，《蜃楼》剧情构思和制作流程较短，直到发售之日，作品仍然不成熟，有颇多值得改进的地方。整体来说，《蜃楼》没有前作那样从容，也并非受创意和剧情主导，反倒是一部单纯为了扩张系列影响力而做的作品，夹杂着赶工的味道。虽然模仿了《胧村正》等日式ACT，但也注定《蜃楼》和《风卷残云》，乃至更早些的ARPG《鱼戏江湖》一样，很容易引来叫好声，也很容易被遗忘。

三部“雨血”的发展中，这个系列日益壮大，直逼主流，它的地位必将从当下的另类游戏强心剂逐渐变成一股不可动摇新势力。日后的“雨血”也必然走向主流，同时经历更多的考验。或走向复杂，多元，拥有更宏大的世界观，更巧妙的设计，或在浮躁的气氛下自己挖下各种坑从而无法收拾终局。作为玩家，我们必然希望前者。游戏作为创意产业，这也是我们最需要的。P

排排坐，评《蜃楼》

■江苏 Nautilus

“《蜃楼》在动作系统制作上的稳扎稳打，不夸张地说，甚至让我隐隐产生了‘一夜赶上国际标准’的欣喜。《蜃楼》马上要跟任天堂合作，情节上就别再挖坑了，敌兵和关卡设计再加大些工作量吧！”

《雨血前传——蜃楼》这游戏怎么样？这个问题真是一言难尽。说它很“碉堡”吧，除动作外的其他系统都很简单，看似唬人实则没太多研究乐趣，关卡长度与敌兵设计掺水严重；说它不值一玩吧，刚进入片头，那“噔噔噔噔”浓墨重彩的主题曲仿佛就在吆喝“战吧，来战吧少年！”。凌厉的美术风格肆意泼洒，而深入游戏后则会发现动作系统很“耐搓”。话说回来，如今市面上有多少可供选择的动作游戏，是讲着让人倍感亲切的母语呢——尽管《蜃楼》的台词弱智乏味到让人不忍卒看。无论如何，《蜃楼》是一款能让人产生独特体验的游戏，所以我写了如下这些文字。

与“暗黑破坏神”相同的核心乐趣

小标题里提到了“暗黑”，而看过我以往文章的人都知道“不当标题党”是本人恪守的原则。对上个世纪90年代的游戏史稍有了解的老玩家都知道《暗黑破坏神》之于当时欧美RPG的意义，看看如今的国内，说《蜃楼》破国产游戏的局肯定有些拔高——毕竟破局者必须要靠销量来证明自己，而当下将“雨血”的销量与“仙剑”“古剑”作对比则显得不切实际。

但我还是要把《蜃楼》与“暗黑”放一块说事儿！玩《蜃楼》的同时我还在玩“新鬼泣”，但它们压根没让我有同感，《蜃楼》玩到后来我就不由自主想起去年玩到腻的《暗黑破坏神Ⅲ》！两款游戏玩到后期给我的感觉太相似了，有乐子的地方相似，让人腻烦的地方也很相似！

《蜃楼》作为横版游戏，不同于《三位一体》的场景互动、《忍者印记》的潜行特色，玩到最后其乐趣并不在于使用特定技巧过关。“暗黑3”玩到后面最大的乐子就是刷怪——更有效率地刷精英混合团队；《蜃楼》玩到后面最大的乐子也是刷怪——更有效率地刷精英混合团队。它们的区别在于，前者的“刷”是在装备技能搭配下“点”出来的，而后者则是“搓”出来的。当然，《蜃楼》也可以选择搭配饰品，招式的升级与解锁也需要你做一些功课，但是——但是它怎么可能在这方面跟精妙上等的“暗黑3”相提并论！

再精妙上等的游戏也有让人腻烦的时候，到了后来，我发现相比起近乎痉挛地点鼠标，还是拿起手柄“搓”的体验更好一些。不过，《蜃楼》的出兵方式与很多ACT类似，杀完一波才凭空冒出来下一波，像“暗黑3”里那样开火车聚怪的爽感，以及量力而行慎重控制拉怪堆数的乐趣，也就没法重现了，这可是全屏轰炸技能所不能替代的。

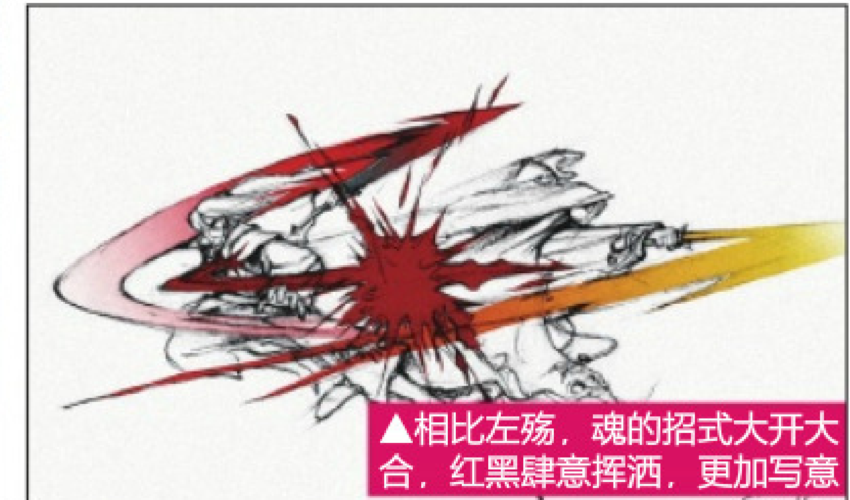
“暗黑3”提供了5个职业，而《蜃楼》提供了两个可选角色，值得欣慰的是，这些长相不一样的家伙操作起来也完全不是一回事——前提是暴雪还没用一个又一个补丁将各职业变得同质化。《蜃楼》看上去则永远不会有“同质化”之忧，魂和左殇操作起来完全是两码事，一个不会格挡一个不会躲闪，真奇怪呀真奇怪。

“暗黑3”有效率地刷怪，同时可以直接间接地在单位时间内带来更多的装备（不要问我“杀戮怪物”和“获取



▲这和尚是《蜃楼》中少有的几个能让人记住的NPC


▲这是一个典型的“老玩家向”台词，“剖心之术”在前作的剧情中有作用


▲相比左殇，魂的招式大开大合，红黑肆意挥洒，更加写意


▲如果没有这些机关人，《蜃楼》的敌兵种类可就太少了……


▲作为动作游戏，《蜃楼》的音乐让人动力十足。高难度下刷怪是后期主要乐趣

装备”哪个才是“暗黑”最核心的乐子！），然后更有效率地刷怪；《蜃楼》有效率地刷怪，可以提高评分——这个评分可实惠了，在“S”评价持续状态下，砍人一刀就送一个金元宝！而视频、道具、技能解锁升级所需的资源都可以用金元宝兑换。效率越高评分越高，评分越高元宝越多，元宝越多越有助于提升效率——“暗黑3”与《蜃楼》其实有着共同的核心生态，它们都是重复可玩性较强的ARPG。

剧情与游戏节奏的脱节

看到“大软”上前几期有对《雨血》系列制作人梁其伟的访谈，他说希望能做到“新玩家能融入蜃楼这个故事，老玩家则能会心地‘哦，原来如此！’”老玩家有没有会心一笑我不知道，但从我这个新玩家的角度来看，《蜃楼》的剧情实在是……哦，管他什么剧情呢！

两个少年追寻“组织”此前派往蜃楼的调查员玄玉的踪迹，一路过关斩将，杀人如麻，最终登上蜃楼，却发现玄玉才是幕后“棋手”，两个少年打败实为机关人的“蜃楼之主”然后就跑路了。这就是本作的故事情节。谈到角色刻画，印象还算深刻的有银翎、佛塔上层的和尚，还有那个看了《勇士闯魔城》后自舔毒匕首的喽啰。而其他什么红白娘子啦，屠夫啦，万邪王啦，水妖啦，换着花样出现N次的船夫啦……我跟他们不熟。就那么几个露脸机会，连主角都没几句连贯的台词，我何必要记住这些性格极端的弱智？

这些个或者妖里妖气或者奇形怪状的家伙，在蛇屋的观象仪里能找到不少相关信息，玩家在游戏过程中也能找到一些背景信息碎片，加上诸如“组织多少多少年，哪个门派被年仅多少岁的谁谁谁一个人给灭了”之类的Loading提示信息，确实能让玩家产生一种“啊，这游戏看起来真的很有内涵”的感觉，但是对新玩家而言，这些碎片信息构不成连贯的情节，因此也很难谈得上什么代入感。

《雨血》前两作的剧情是被很多人所称道的，《蜃楼》通关后我下载了《迷镇》，已经玩了一半，感觉上把剧本拎出来都可以单独成为一部优秀的中篇武侠小说。《蜃楼》相比前作，剧情存在感还是偏弱。将人物、组织背景故事大量藏在蛇屋里，即使有上万文字量也没什么显著意义。《魔兽世界》和《上古卷轴》这类的游戏里也会有大量记载背景文字的书籍，但《蜃楼》与它们显然不是一个游戏节奏，蜃楼鬼船上能有地儿让玩家闲适地到处溜达，看看风景品品书卷么？

当然，《蜃楼》里这些故事无论看与不看，都不影响玩家通关——到这里又不得不提“暗黑”，它们对剧情的处理方式真的很像。老“暗黑”玩家也许会津津乐道“大菠萝”“墨菲斯托”“巴尔”那些事儿，新“暗黑”玩家即使记不住谎言之王彼列的大名也毫不影响将之轰杀至渣。不过，话说回来，动作与剧情是否可以兼得呢？我看未必不行，“新鬼泣”的剧情就比《蜃楼》存在感强得多。关卡长度与CG限制严重制约了《蜃楼》的剧情表现，这或许与资金投入息息相关，但是否就没法做到更好呢？

RPG的动作核心

前文将《蜃楼》与许多经典作品——甚至是顶级大作进行比较，我觉得这种比较很公平，因为所有游戏制作者都面对着同一个市场。在画面等技术方面，《蜃楼》选择了一条很取巧的路子。同期的《仙剑奇侠传五前传》在画面等技术上的投入肯定比《蜃楼》要多，但口碑却未必能超越，因为目前的“三剑”作为国产最重量级作品，是要硬碰硬地跟国外顶级RPG磕的，但“三剑”最新作的画面才堪堪与2006年《无冬之夜2》的水准比肩，一个贴图错误就会让已经在国外类似视角大作中浸淫多时的玩家察觉。而《蜃楼》作为轻量级选手，肩头上可没这么重的负担。

文章写到最后，我偏偏不提老被拎出来做对比的《胧村正》，谈谈另一排坐着的某款风格化作品吧：

国外顶级手游开发商MADFINGER Games曾同样使用Unity引擎制作出《武士》系列游戏，其标准的日式剑术动作结合“瞬杀”系统，迅速取得成功，不仅在iOS等平台上大卖，更获奖无数。尽管是手机游戏，但移植到PC平台后依然魅力十足（有一点不能不提，《武士》系列的制作经费也是灵游坊难以望其项背的），不落下风。但《武士2——复仇》中“滚动无敌”和扫腿秒杀严重影响了平衡性，且因为涉及核心理念而难以解决。至于《蜃楼》，我至今已经玩了数十小时，人物各项技能也已封顶，在逆天者难度中，除了某些破绽实在太大的技能——如左殇的花雨基本被弃用外，其他技能都有着一定出场率。《蜃楼》在动作系统制作上的稳扎稳打，不夸张地说，甚至让我隐隐产生了“一夜赶上国际标准”的欣喜。《蜃楼》马上要跟任天堂合作，情节上就别再挖坑了，敌兵和关卡设计再加大些工作量吧！

■江苏 老黑

НОВЫЙ СОЮЗ

原子联盟
Nuclear Union

红星照耀下的新“辐射”，地球另一端的废土之旅

制作：BestWay
发行：1C
类型：角色扮演
发售日期：2013年
期待值：★★★☆

《原子联盟》是一款以核战浩劫之后的世界作为背景的RPG游戏，剧情设定在当年古巴导弹危机的最后关头，对立的双方并没有选择妥协让步。结果在游戏故事正式开始的2012年，地球已经在核战争之后的辐射阴云中度过了整整50个年头……

“惊爆13天”的最后时刻

《原子联盟》的官网对于赫鲁晓夫总书记与肯尼迪总统在一念之差中导致的另一个历史分支做出了如下描述：1962年10月29日，时任美国总统的约翰·肯尼迪下令美国空军对位于古巴的苏联中程弹道导弹基地实施战术轰炸，与此同时海军在猪湾展开第2次登陆作战。在探测到美军的动向之后，赫鲁晓夫下令分别向新奥尔良、迈阿密和基韦斯特（西礁岛）发射三枚战略导弹，同时“红海军”与执行隔离行动的美国舰队在加勒比海域发生了激战。随着蘑菇云在美国本土的升起，撕破脸皮的双方打开了各自核武库的大门，歇斯底里地按动发射按钮，然后，然后就没有“然后”了……

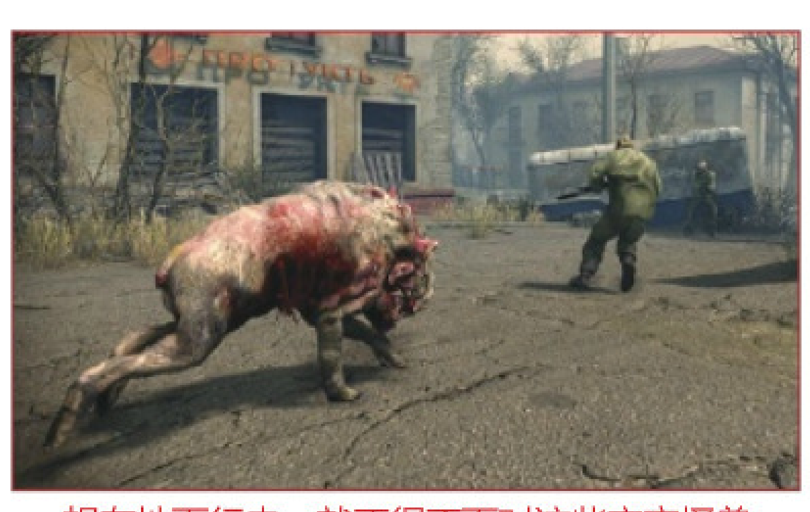
“牢不可破的联盟”

在经历过核战争洗礼之后的世界上，原先的东西方两大阵营中依然有一些幸存者在废土中建立了许多小型的聚居团体。沿袭自铁幕大国的顽强意志，使得一部分幸存者能在严酷的环境中继续生存下去。而在20世纪60年代西方世界风靡一时的“爱与和平”反倒使得“普世价值”在这残酷的新世界很快销声匿迹。凭借着钢铁纪律、团结理念和集体主义的共同作用，东半球的聚居点逐渐合并成为了统一的新国家——苏维埃以这种方式在废土上复活了。

《原子联盟》的故事发生在新苏维埃的首都——Pobedograd（胜利城，位于莫斯科的地下），主角是一名军官（此人也是当年驾驶着图-95轰炸机向美国本土乱丢核弹的飞行员之一）。在游戏初期他的任务是寻找一名携带机密情报失踪的官员。为此，主角不得不踏上充满核辐射的地表，在充斥着变异怪物和反叛者的世界中探索求生。

向美式RPG取经

本作由打造过经典二战RTS《战争之人》（Men of War）系列的GEM 2引擎制作，秉承了东欧游戏一贯的“大巧不工”与“硬派十足”传统。在游戏系统上，我们也可以看到Best Way对美国同行致以的敬意。《原子联盟》的角色扮演和战斗系统基于团队模式来设计，



想在地面行走，就不得不面对这些突变怪兽



当代RPG必不可少的团队作战大场面


TKB-059，连MAC-10和迷你乌兹都要自叹弗如的速射武器


某种意义上可以视作SR-3“Vikhr”突击步枪前辈的AO-46


TKB022，让人充分领教俄式制造工艺与德式工业设计融合效果的奇葩自动步枪


巨型石龙牙草本身无法移动，堪称刷经验活靶


你可以将驼背怪视为一种浑身长满肉瘤的丧尸


“群狼”会从松软的土质中钻出地面发动突袭

玩家需要招募队友（最多2名），并且全程负责他们的装备配置与技能点数分配。在战斗状态下，玩家无法对队员进行直接控制，但可以下达具有针对性的战术改变策略。主角在战斗中可以实时切换到第一人称视角，用类似《辐射3》的VATS系统，从目标躯体上选择特定的区域进行攻击，此外还能为队友标注进攻的优先顺序。

经历过核灾难的地球，必然会出现各种异常现象。这些“环境谜题”将成为玩家在冒险道路上的最大考验，游戏中会出现重力异常、磁暴乃至时空扭曲等超自然现象，需要玩家运用自己的物理知识，结合自己的角色技能和装备道具来逐一进行破解。

奇葩百出的武器设定

原属北约的西欧国家在核战全面爆发时已经彻底毁灭，残存的幸存者组织迫于生存压力，被迫加入了苏维埃阵营，这使得《原子联盟》的武器造型融合了俄式工业的狂野与德式工艺的精致风格。

TKB-059：一种三管联装的冲锋枪，其设计的核心思想就是让此物拥有同时代轻兵器最高的发射速率——快到后坐力还没有对射击的稳定性产生影响，目标已经被密集的子弹打得稀巴烂了。TKB-059的射速高达1800发/分，只需轻轻一扣扳机，30发子弹就会从枪膛呼啸而出——这种“点射”就是它的标准发射模式。虽然该枪也提供了全自动开火模式，但几乎没有人喜欢在战场上这样干，因为这样完全就是让主角的手腕活受罪。

AO-46：在《原子联盟》的世界观中，AK-47突击步枪的发明者卡拉什尼科夫已经在1962年的核大战中丧生，所以AK枪族的后续开发工作转由A.P. Tkachyov博士负责。由于现实世界中的北约与华约阵营百万大军对峙的冷战局势早已不复存在，步枪小口径化也失去了意义，为大规模装甲作战的步兵单位量身定做、同时能够为勤务人员提供自卫功能的AK-74系列小口径自动步枪便被构造更为简单的AO-46取代了——这种“小而强大”的便携凶器依然采用了7.62×39mm弹药，从结构上来说，相当于AK-47与Uzi混搭后的产物，是一种可以发射步枪弹的冲锋枪——虽然威力有所保障，但其它指标是否及格就是另回事了。

TKB-022：该枪相当于俄版的F2000模块化突击武器系统，是一种发射标准华约制式步枪弹的无托型突击步枪。枪身为一体成型，外观紧凑线条流畅，可以在不破坏整体结构和造型美感的前提下加装各式特种战术组件，这种武器在《原子联盟》游戏里的特种部队和生化快速反应部队中被大量装备。

光怪陆离的各种敌人

长达半个世纪的核辐射和异常天气状况，让地球上幸存下来的有机生命产生了严重的突变，通过《原子联盟》官网的设定资料也可以了解一二。

巨型石龙牙草：由含羞草变异而成的食人花生物。本身无法移动，但能够探测到40米半径内的活动生物，并且通过颜色、气味来吸引对方接近，然后用突然伸出的蔓藤将对方绞杀，待其腐烂后变成自身生长所需的肥料。

驼背怪：一般认为，驼背怪是人类的变异体（也有科学家指出它们由猿类变异而来）。这些怪物一般生活在沙漠地区，以沙虫和仙人掌为食，本身并没有很强的侵略性。但如果有陌生人前来冒犯——比如走近警戒范围内，或者入侵其栖息领地，这些怪物会毫不犹豫地用长满坚硬肉瘤的拳头将进犯者打成肉饼。

群狼：并非什么学术化的命名，因为这些生物并不是犬科动物，而是一种类似蜈蚣的爬虫。它们的生活习性很像蚯蚓，喜欢蜷缩在湿润的土壤中，也具备水下生活的能力。这种生物如果出现在和平年代，基本上不会对居民的日常生活带来任何的威胁，但在人类开始依赖地下避难所生存的时代，它们就成为了一种高度危险的怪物——近20年来（游戏中的时间），不断出现“群狼”通过地下水进入定居点饮用水系统，以及挖掘土层渗透进避难所攻击幸存者的报告。它们这样做的目的只有一个原因：人类的血液要比土壤中的腐烂植被和动物粪便美味太多了！P

■四川 艳红舟马

范海辛的神奇历险
The Incredible Adventures of Van Helsing

传奇恶魔猎人的屠魔净罪新旅程

制作：NeocoreGames
发行：NeocoreGames
类型：动作角色扮演
发售日期：2013年
期待值：★★★

提起吸血鬼伯爵德库拉（Dracula）的威名，相信绝大多数朋友都不会陌生：自从1897年诞生于英国作家布莱姆·斯托克的笔端以来，在随后相当长的一段时间内，这位堪称邪恶化身的反派Boss角色持续活跃在各种衍生小说、电影以及动漫等文化产物之中。当然，诸多以吸血鬼为主题的游戏里也少不了这头陈年妖孽登场。相较之下，原著中德库拉老鬼的宿命死敌——范海辛（Van Helsing）就要低调的多，至少对大部分玩家的印象而言确实如此。这种“正不胜邪”的状况或许会在不久后发生改观：以制作了《亚瑟王》（King Arthur）而在业界顺利立足的匈牙利游戏公司NeocoreGames正在紧密打造一款以范海辛为主角的动作角色扮演游戏新作，这便是《范海辛的神奇历险》（The Incredible Adventures of Van Helsing，以下简称为“范海辛”）。

剧情篇

首先，让我们来瞧瞧本作的剧情：一如既往地，范海辛再度卷入到同吸血鬼一族的情仇纠葛中——且慢，率先声明，在“范海辛”中，玩家所扮演的并非同德库拉伯爵鏖战过无数回合的范海辛老爷子，而是他那传闻中英年早逝的儿子（制作组的解释是：老范海辛之所对外如此宣称是出于保护家族未来血脉的需要），至于让老范海辛下这般决心让子嗣重装上阵的理由竟然是……保护吸血鬼一族免于灭绝？

没错，NeocoreGames为我们安排的背景故事大致便是如此：某位疯狂的科学怪人无意中发现了将禁忌的邪恶魔法同反人性的黑科技完美融合的奥妙，随即利用这些研究成果为自己创造了一支恐怖的生化妖魔大军，向外界肆意散播恐怖与毁灭。这股新生邪恶势力是如此强大，以至于昔日目中无人的吸血鬼一族都暂时退却以避其锋芒。眼看伯格瑞亚城（Borgovia，本作游戏的主要场景，一座融了19世纪哥特风格与蒸汽朋克色彩的幻想都市）就要逐步沦为科学怪人魔掌中的玩物，不甘心就此失势的吸血鬼一族只得向曾经的死对头求援。而我们的老范海辛虽然晓得此中利害关系，但奈何其时老英雄年岁已高，亦不再钟情动辄打打杀杀的生活，于是就召回了自己那一直游历在外、如今已出落成一名专业恶魔猎人的儿子替代自己披挂出征。

细节篇

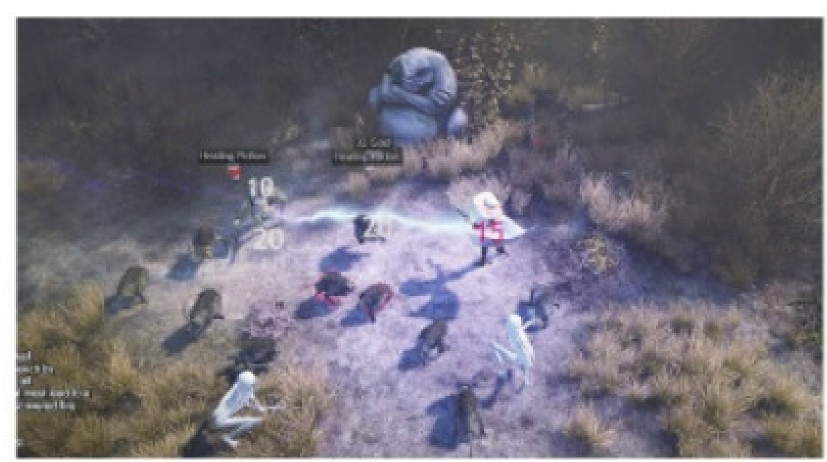
作为一款向《暗黑破坏神3》《火炬之光》等经典之作看齐的ARPG，“范海辛”在沿袭了一些已经约定俗成的元素（如红血蓝魔、斜45度视角等）之外也有着一些自己的亮点，最明显的当属在这部游戏里压根没有角色选择的设定。原因很简单，玩家自始至终扮演的都是小范海辛本人。

不过，玩家不必就此而担心游戏会



怪物造型融合了哥特幻想与蒸汽朋克两种风格


在伯格瑞亚城与敌人展开交锋


使用合适的魔法可以轻松料理敌人


根据实际状况切换不同的攻击方式击杀对手


游戏的装备系统沿袭了大部分ARPG的通用路数

注意，游戏里可不仅仅只有你会打枪哟


卡特琳娜夫人的设定图，战斗模式不止一种喔

变得乏味。制作者采用了允许玩家自由定制主角战斗风格的设定——这位恶魔猎人的攻击方式有三种，分别是注重近战伤害输出的大剑砍劈，对应传统ARPG中的力量型职业；其次是小范海辛的双枪扫射，其特点是射程较远，但初期伤害平平，玩家需要灵活地移动来保证射击的连续和己身的安全；最后就是小范海辛作为恶魔猎人所掌握的诸多魔法，例如能同时伤害一大群敌人的连锁闪电术以及召唤出环绕自身的火焰阵等等。

制作者表示，以上三种攻击方式都各自对应一套完整的技能树，玩家通过在游戏中杀敌获得经验点，然后就可酌情解锁不同门类技能树下的繁多可选技能。例如，玩家想让主角成为“暗黑3”里野蛮人那种力量十足的莽汉，可以考虑专注学习近战系的技能，反之也可以将重心放在枪系或法术系上，或走折中路线让小范海辛尝试“三项全能”式发展也未尝不可。

此外，制作者还特意引入了“怒气”（Rage）系统。在上文所述的3类技能树里，每项技能都对应着3种怒气增益效果解锁选项，玩家可以在战斗中通过攻击敌人来实时积蓄怒气，并通过消耗怒气来让自己进入爆气模式——与不少动作冒险游戏里的变身系统颇为神似，是不是？当玩家处于怒气爆发模式时，小范海辛的各种攻击技能均会自动附加已经解锁的怒气增益效果，即便是普通攻击在此模式下也会产生更可观的伤害输出。

随着主角等级的提升，玩家还可以强化其基础属性如生命上限和防御等等，3类攻击方式的效果亦会得到提升。至于装备系统，虽然官方并未放出太多详细情报，不过就目前来看，“范海辛”沿用了ARPG常见的部件搭配系统，主角的装备可细分为躯干、腰带、靴子等配件，制作组承诺会在游戏中为玩家准备若干具备特殊属性的套装，此外锻造系统也会出现在正式版里。

同样值得一提的还有游戏过程中玩家所要面对的各种敌人：据开发商介绍，本作中的绝大多数敌人都带有其招牌攻击方式与致命弱点，像生化怪人（Igor）虽然防御弱血量低，但随身携带着毒液罐，一旦靠近玩家就会自爆，加上它常常成群出击的特性更是不可小觑。不过，玩家如果在战斗中把握机会，趁其混杂于敌人大部队的时候用枪将其打爆也可以达到“自食其果”的效果；亡灵法师会复活玩家杀死的敌人，自然也是玩家要优先“照顾”的对象。另外，《范海辛》还引入了特定方位攻击免疫的设定，比如某些怪物的正面具有极高的防御，为此玩家得灵活移动到其背后位置发动攻击。

最后，NeocoreGames还告诉我们，虽然游戏中玩家只能扮演范海辛，但是到了游戏的中后期，范海辛会有一位忠实伙伴——被称作“卡特琳娜夫人”（Lady Katarina）的神秘幽魂加盟。玩家可以为她装备上各种武器以协助自己的战斗，并对这位鬼魂女士的技能发展路线进行调整安排。而卡特琳娜夫人也可以帮玩家拾取战斗中敌人掉落的道具，并代替玩家将这些道具卖给游戏里的商贩。

结语

按照制作组的说法，官方有意将《范海辛的神奇历险》打造成一款三部曲性质的作品，而游戏的正式版还将支持最多4人的Coop协作刷怪玩法。现在，就让我们拭目以待本作的尽早问世吧！



■晶合实验室 坏香橙

生化危机6
Resident Evil 6

恐惧已是浮云，危机还在持续

对于相当一部分PC游戏玩家来说，“生化危机”这个标题永远是记忆当中无法忘怀的记号之一——早在1999年，初出茅庐的警界新人里昂·肯尼迪在浣熊市经历的那场丧尸浩劫噩梦之旅已经给我们留下了太深的印象。尽管由于机能的限制和游戏整体架构的缘故，这部堪称PC玩家“生化”启蒙作的游戏无论在画面还是系统方面都能看出不少“扬长避短刻意为之”的设计，但凭借着精彩充实的故事剧情与有血有肉的角色塑造，这场由生物制药托拉斯集团一手操控的致命病毒危机依然在广大玩家的大脑海马区打下了深深的烙印。如今，尽管笼罩着浓重阴谋黑幕的安布雷拉公司已经烟消云散，但整场生化危机距离落幕依然遥遥无期。在最新推出的系列作品《生化危机6》当中，我们可以看到无数熟悉的名字——早已从小警察成长为高级特工的里昂·肯尼迪，依旧神秘莫测的红衣女间谍艾达·王、“生化危机”系列最早登场的男主角克里斯·雷德菲尔德以及虽然在过去戏份不多但让人过目难忘的雪莉·柏金——没错，就是《生化危机2》最终Boss威廉·柏金的女儿。值得一提的是，倘若当年《生化危机4》PC移植版的平凡水准令你对这部新作的质量抱有顾虑，那么包含主机版游戏全部内容、最高2560×1600的分辨率以及追加新模式的消息想必可以让人一本满足。P

制作：CAPCOM
发行：CAPCOM
类型：动作
发售日期：2013年3月22日
期待值：★★★★



■晶合实验室 坏香橙

生化奇兵——无限
Bioshock Infinite

黄金时代的反乌托邦美国噩梦

登场于2007年的《生化奇兵》是一部堪称黑马的奇妙游戏，凭借着这部作品，无数中国玩家明白了“反乌托邦故事不一定发生在核战后废土之上”的真理，并且第一次接触到了安·兰德这位曾经引领过近代美国思潮的神奇女作家。如今，这个大放异彩的游戏系列最新作品《生化奇兵——无限》终于要登场了。与前作不同，这一次我们冒险的场所并不是位于海平面之下的深水之城，而是翱翔于天际的“新无忧城”——哥伦比亚。秉承了系列作品的格调，隐匿于高空云海中的哥伦比亚拥有光鲜亮丽的外表——高度发达的技术、激情洋溢的政客演说以及无处不在的红、蓝、白（星条旗的配色）“大美利坚格调”元素都让人深刻地体验到了所谓的“伍德罗·威尔逊执政时期的美国精神”。然而，如梦亦如幻的外表之下隐藏的却是赤裸裸的种族主义与大国沙文主义毒瘤——口沫横飞的政客面前的听众席空无一人、街头高音广播喇叭中声嘶力竭的极端口号与随处可见的“排除外来者”标语海报都是鲜活的实证。至于游戏的系统，除了保留了系列一贯的第一人称视角以外，在游戏的过程中玩家还会与一位同伴——可以施展超能力打击对手的女主角Elizabeth并肩奋斗。这场光怪陆离的浮空城冒险将在2013年第一季度末尾正式揭幕，敬请期待！P

制作：Irrational Games
发行：2K Games
类型：第一人称射击
发售日期：2013年3月26日
期待值：★★★★



但丁的崛起

——平行世界中的《DmC：鬼泣》

■策划 本刊编辑部

导 读



■辽宁 Nemo

东西结合的ACT杂烩——杂谈《DmC：鬼泣》

《DmC：鬼泣》最早的消息始于2010年4月《Game Informer》杂志的流言板块，透露了Ninja Theory可能在开发《鬼泣》新作的情报，当时大部分玩家并不相信这一说法，毕竟这家英国公司的代表作《天剑》只能算小有亮点，跟ACT的顶梁柱《鬼泣》系列有着天地之别，让他们接手并不合适。半年后，CAPCOM在东京电玩展正式公布了《DmC：鬼泣》，证实了这条流言，但丁以满脸血污的小混混形象登场，让人大跌眼镜。游戏初次亮相就引起了轩然大波，玩家和媒体对于Ninja Theory的系统和手感并不放心，但丁这个新形象也引起了颇多争议。制作组在顶着巨大压力的情况下坚持出席各大游戏展会，主角的形象和招式经历了多次修改，成品与2010年初公布时的样子已经有了天壤之别。我们最终玩到的《DmC：鬼泣》是一部亮点不少，缺点也不少的作品，虽然算不上十全十美，但比起最初公布时的反响无疑要好了许多。

1.体现在日式指导思想下的英式技术

本作的主要开发工作由Ninja Theory担当，并没有使用4代的MT Framework引擎，而是换成了常见的虚幻引擎3。实际上，CAPCOM的所有外包项目都没有使用MT Framework，这套引擎的技术在今天已经比较落后，并不存在技术外泄的风险。问题在于，大部分日本公司的引擎从一开始就是为了自用，并没有对外授权的考虑，也不适合对外授权。Ninja Theory曾用虚幻引擎3开发过《奴役》，对其十分熟悉。相较4代，本作的画面给人的感觉比较“脏”。一方面，虚幻引擎3的着色器带有先天缺陷，人物发油，这个毛病至今仍未得到根治。另一方面，制作组在画面上堆砌的视觉元素有些过多，虽然很复杂很细腻，但整体观感不见得比干净利索的4代更好，还加重了显卡的负担。

ACT对于帧数的要求十分高，能否达到60帧对于游戏的判定和爽快感至关重要。Ninja Theory之前的《奴役》只推出过主机版，画面在25帧上下波动，流畅度问题十分严重。这次的《DmC：鬼泣》主机版帧数稳定在30，比《奴役》高了不少，但依然无法令人满意。好在本作推出了PC版，当今桌面显卡的性能比PS3和X360强出数倍，随便一块500元左右的低端卡就能在特效全开的情况下保持60帧的流畅度。Ninja Theory对于PC开发缺乏经验，不过虚幻引擎3的通用性很高，PC版交给了一家名为QLOC的公司，这家波兰小公司之前负责了《超级街霸4街机版》和《街霸对铁拳》的PC移植工作，本作的PC版发售日也只比主机版晚了10天，比拖上



本作初公布时的主角造型

半年的3、4代快多了。PC版的帧数比主机版高出一倍，虽然在垂直同步等细节问题上出了些岔子，但官方很快推出了修正补丁，QLOC这次算是顺利完成了任务。

虽然Ninja Theory的ACT造诣不如CAPCOM日本本部，但作为一家英国公司，他们对于欧美ACT的潮流倒是心知肚明，早年的《天剑》就是一部带有浓郁《战神》特色的作品。Ninja Theory与Rocksteady这两家公司同样位于英国，两波人马曾是同事关系，同为一家名为Argonaut的制作室工作，公司倒闭后，才各奔东西，成立了两家不同的企业。看到同胞兄弟Rocksteady凭借“蝙蝠侠”系列在各大展会拿奖拿到手软，自己的《天剑》和《奴役》却饱受争议，Ninja Theory的心里想必很不是滋味。面对CAPCOM抛过来的橄榄枝，英国人将其视为一雪前耻的机会，自然不会拒绝。CAPCOM对这部作品的质量较为重视，毕竟《鬼泣》可是镇社之宝，跟《生化尖兵》那种二线品牌不一样，玩砸了就糗大了。日本本部派出了江城元秀（《鬼武者2》监督）、伊津野英昭（《鬼泣》2至4代的监督）等人负责协助。双方在合作开始时并不愉快，伊津野曾向媒体透露，英国人在开发初期经常提出一些“思维广、欢乐多”的惊人想法，不但难以实现，对于游戏也没什么帮助。在他的坚持下，制作组才扔掉了很多新奇但无用的创意。良药苦口，伊津野等CAPCOM员工对于Ninja Theory来说既是严厉的东家，也是值得尊敬的师长，他们与《鬼泣》相伴的日子毕竟比英国人长得多，也更了解这个系列。在CAPCOM的辅助下，《DmC：鬼泣》的手感比《天剑》和《奴役》好得多，即便与系列前作存在一些区别，也没有差到严重影响游戏体验的程度，只是视觉效果有所不同。以叛逆大剑的地面四连斩为例，虽然最后一记斩击给人以踉踉跄跄失去重心的感觉，但这个略显滑稽的动作是可以通过其他行为取消掉的，硬直时间并没有看上去的那么长，并不麻烦。


有人说但丁的形象是Ninja Theory的制作总监照着自己的样子设计出来的，看看照片（右），信不信由你，我反正是信了


《天剑》的美术不错，但也就仅此而已了

2.Hold住的操作方案令人颇为遗憾

游戏对操作进行了大变革，锁定键被取消，冷兵器分为轻攻击和重攻击，地面发动重攻击即为系列的挑空技，非常方便，但突刺攻击却需要输入两次方向键，较为繁琐。制作组对于这一点应该心知肚明，因为本作中突刺攻击的重要性明显下降了，两种锁链都可以迅速接近敌人，灵活运用天使锁链的“飞过去”和恶魔锁链的“拉过来”对于攻击和走位都十分重要。锁定键取消后，翻滚可以直接发动，回归到2代的方式，天使回避距离长，更加保险，恶魔回避距离短，但抓住时机可增加攻击力。虽然没有锁定键，但在对付强力杂兵和Boss时，屏幕镜头会锁定敌人的位置，此时发动翻滚的方向与前作较为接近，尚可接受。很多人都没注意到的问题是，本作虽然取消了锁定键，但锁定切换键依然存在，玩家依然可以随意切换远程攻击的目标，但游戏并没有显示锁定符号，只能用掏出手枪开火的方式来确定自己锁定的敌人，这点颇让人费解，也是一大败笔。总的来说，游戏大破大立的操作风格是为了吸引新手。取消锁定键后，新人发动翻滚和跳空技不再有误操作的烦恼。况且《鬼泣》如今的战斗风格与《生化危机》已经没什么联系了，没必要死抱着沿用自《生化危机》


《奴役》中的壮汉孙悟空和女版唐僧

的操作不放。虽然对于老玩家而言，转型必然带来阵痛，但制作组也对大部分不便之处给出了自己的解决方案。笔者认为，这一代的操作变革虽不算完美，但对于系列今后的发展是大有裨益的。

《DmC：鬼泣》的武器切换沿用了之前《天剑》的思路，按住L2为天使武器，按住R2为恶魔武器，松开为普通武器，配合十字键左右的切换，玩家可以直观、迅速、方便地在5种武器之间随意切换，不必像4代操作但丁那样在心中默念一个切换表。然而，切换3种枪械却只靠十字键“上”，又回到了4代靠一个键切换3种武器的方式，十字键“下”毫无用处，令人费解，或许是为DLC内容预留的键位？本作的切换方式简单易懂，弊端则是玩家在使用属性攻击时必须按住按键不放，时间一长手指难免发酸。如果制作组能够在引入新方案的同时，保留前作的老方案，就更加妥当了。Click和Hold两种按键操作之间孰优孰劣，是多年来争论不休的话题，像SEGA的《Shinobi忍》就干脆提供了两种模式供玩家选择，谁都不得罪，Ninja Theory也应该这样做才对。其实4代的但丁一共有6种武器，并不适合用Click的方式切换，一个键管3种武器，玩家可能需要按两次L2或R2才能切换到想要的武器。但本作的属性一共就3种，用L2和R2切换刚刚好，具体的武器切换则有左右十字键的辅助，不存在4代的问题，制作组却只提供了Hold方案，没有Click方案，颇为遗憾。



天使武器挥动速度较快

3.战斗设计体现对ACT的理解还是不够深刻

虽然《鬼泣》从1代就有属性的设定，但并非强制要求，玩家用雷剑攻击冰刃完全可行，只是属性无法克制罢了。本作最大的败笔，则莫过于强制玩家用属性武器攻击属性敌人。主角可以用5种冷兵器攻击普通敌人，但若碰到天使或恶魔属性的敌人，选择范围就缩小到了2种。天使的镰刀和手里剑轻巧灵动，恶魔的斧头和拳套势大力沉，风格完全不同。但为何我只能用高速武器攻击天使敌人，只能用低速武器攻击恶魔敌人？这种扼杀想像力的做法毫无悬念地遭到了一致批判。本作的招式虽然不如前作丰富，但5种刀刃和3种枪械也足够让玩家研究一阵子了，游戏毕竟才刚刚发售，假以时日，高手应该能做出令人惊叹的视频。但即便如此，强制属性攻击也是一个无法掩盖的重大败笔，令人扼腕。本作对魔人变身也做出了大幅更改，变身后的效果更接近于1代的时之腕轮和3代的水银，任何人都能在变身后输出大量伤害、回复可观的HP，但因为变身过于强力，魔力槽的增长速度变慢了，从战斗中频繁发动、不可或缺的核心要素变成了类似于“保险”的存在，笔者对于这种变了味的魔人颇为不爽。

本作的杂兵依然是以量取胜，大批敌人一拥而上，重量不重质，杂兵群虽然有一定的协同意识，但压迫感还是不够高，让老玩家无法尽兴。会误伤其他杂兵的大号敌人显然借鉴自《蝙蝠侠》的泰坦巨人，问题是这泰坦巨人原本就是《蝙蝠侠》的玩家所讨厌的设计，把这种又大又蠢的家伙扔进《DmC：鬼泣》里也不是什么好主意。好在这一次战斗场景的设计还算不错，地形足够宽敞，与大量敌人缠斗也能游刃有余。本作还引入了类似《子弹风暴》的环境击杀，将敌人打入特殊地形即可秒杀，可惜关卡略显赶工，除了一开始的摩天轮和中期的火车，就见不到多少类似的地形了，大部分场景只能把敌人打进悬崖摔死而已，浪费了这个还算有趣的创意。Boss战是本作的另一大败笔，数量和质量都无法令人满意，这次的魔帝跟1代比不过是一个既没有谋略也没有压迫感的傻大个，维吉尔作为最终Boss也比3代简单了

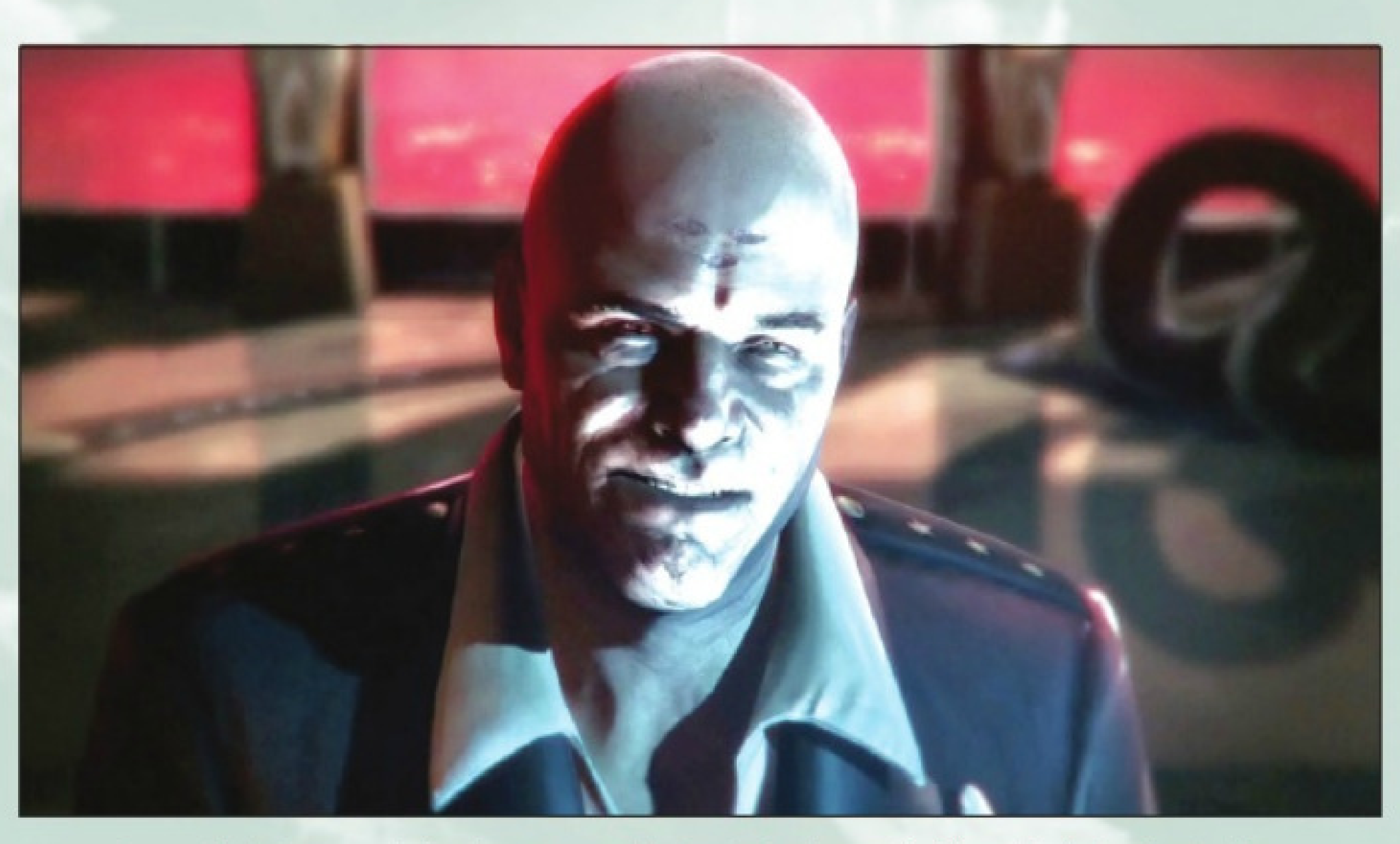
许多。Ninja Theory在借鉴《蝙蝠侠》和《战神》优点的同时，也把很多缺点一股脑学了过来，可见他们对于ACT的理解还是不够深刻。


恶魔武器势大力沉

4.简化难度让菜鸟也能轻松体验游戏乐趣

明眼人都能看得出，天使和恶魔两种锁链是根据4代尼禄的手臂发展而来的设计，本作的流程与4代也有很多相似之处，充斥着大量需要锁链才能通过的机关。但这一代的机关判定很宽松，照着屏幕提示一步步慢慢来就不会失手，万一摔下悬崖，也只扣一点点HP而已，比4代那种掉进坑里就刷出一堆敌人打强制战的做法舒心得多。当然，《DmC：鬼泣》在骨子里依然是一部追求豪快砍杀的作品，加入平台动作要素只是为了让玩家熟悉操作，顺便满足叙事性的需求。第一次玩还可以看看风景放松心情，二周目三周目飞来飞去就让人感到厌烦，没什么难度又浪费时间，想要杀个痛快的玩家或许就只能等后续追加的血之宫殿模式了。流程中强制出现的平台动作要素没什么难度，只有在寻找隐藏任务的时候才需要玩家动些脑筋。这一代需要收集钥匙，并且是颜色匹配的钥匙，才能开启隐藏任务的大门，任务本身的设计与2代类似，大部分都是“限定时间全灭敌人”之类的简单挑战，非常轻松。只要进入过一次任务，就能在主菜单中随时选择挑战，这一点比较人性化。在商店页面随时测试招式也是很方便的设计，招式无条件退货的设定继承自4代，但越买越贵、通货膨胀的设定被取消，玩家能装备的招式数量一目了然，十分直观。

《鬼泣4》的难度原本就比3代简单，而《DmC：鬼泣》的难度又比4代简单了一大截。老玩家一周目直接选择Nephilim难度，就算完全不升级HP和魔力槽，也能轻轻松松一路杀将过去，直到通关都碰不到什么挫折。SOS和DMD虽然有一些难点，但也比4代简单了很多。如果你对研究连招没什么兴趣，只想追求与强敌对抗的快感，那么《DmC：鬼泣》恐怕无法满足你的需求。当然，对于难度问题，我们要全面地看待，本作的高难度不如前作过瘾，这是公认的，但低难度又如何呢？1至4代《鬼泣》都设有低难度，但这并不代表动作苦手就能逐渐喜欢上这个系列。之前《鬼泣》的低难度虽然简单，却没有吸引力，难以让人感受到游戏的魅力所在。而《DmC：鬼泣》一周目的Nephilim难度就能体会到游戏大部分的乐趣，这一点与4代截然相反。4代的一周目最多不过让玩家熟悉熟悉操作，重头戏在后面的DMD难度和血之宫殿。本作和4代比，哪一作的耐玩度更高，笔者不敢打包票，不过打穿DMD的价值还是有的。游戏至少能让你爽30到50小时，这个数字或许无法与3、4代相比，但在快餐遍地的今天也不算差了。根据CAPCOM官方对成就系统的统计，在购买了4代的玩家中，打穿Devil Hunter难度的用户尚不足三分之一。这个令人心寒的数字意味着，不论4代的连招多么丰富华丽，大部分玩家都不会关心，他们连默认难度都打不穿，怎么可能去研究这些东西？制作组这次明显把重心放在了一周目，让动作苦手在第一次通关的流程中就感受到游戏的大部分乐趣。存盘点走几步就是一个，频繁程度跟FPS游戏有的比，打到一半可以随时放下手柄，毫无心理负担，很适合当今玩家快节奏的生活。评价系统取消了受伤的扣分点，华丽度也很容易满足，只要稍加练习，打出全S评价非常轻松。像天使镰刀这种范围广、判定大的武器，对付大量低级杂兵的感觉跟《真三国无双》等割草游戏有几分类似，这种设计是之前的《鬼泣》不曾有也不会有的。对于日益萎缩的传统ACT领域，扩大市场的行为就大方向而言是正确的。本作的高难度无法提供更多挑战性，则是另一个问题，如果制作组能推出续作，希望他们可以尽量同时满足菜鸟和老玩家的需求。


除了脑袋上那3个窟窿，DmC的这个魔帝跟1代就没什么相似之处了

5.系列重启后的精华与糟粕齐飞

本作名为《DmC：鬼泣》，而非《鬼泣5》，是有原因的。在CAPCOM的授意下，制作组通过这一作重启了《鬼泣》系列，虽然但丁、维吉尔、魔帝等老面孔还在，但本作的设定已经发生天翻地覆的变化，剧情与前4部作品没有直接关系。迫于压力，但丁在成品中的形象与最初公布的还是有很大区别，让人感觉顺眼了很多，制作组也乐于在游戏中拿自己的人设开涮，第一关镜子前那坨飘过来的假发让玩家忍

俊不禁，魔人造型和隐藏服装均为白发，打败维吉尔后，剧情动画里的但丁也是白发，如果游戏有续作，但丁应该会以白发造型直接登场。主角造型虽有变化，性格变化却不大，但丁依然是那个乐观热情不忘耍酷的但丁，倒是维吉尔令人大跌眼镜。虽然3代的维吉尔也是一个为了达到目的不择手段的角色，但3代老哥的冷峻性格为其赢得了不少人气。这一作的老哥则是一名伪君子，令人不齿。斯巴达和魔帝的人类造型变成了大腹便便的中年啤酒肚，后者的变身更是一团烂泥，造型和打法与2代那一批最失败的巨型Boss如出一辙，跟1代气势恢弘的造型一比，高下立判。



镰刀这种割草式武器是之前的《鬼泣》不曾有的

当然，游戏并不是小说，不能单纯从文学角度评判剧本的好坏，本作的世界观颇为有趣，也解决了很多系列遗留至今的问题，算得上一大亮点。历代《鬼泣》的年代设定一直是现代，游戏的舞台却是完全虚构的地点，这就冲淡了年代设定对游戏风格的影响，让主角以冷兵器为主的战斗风格和哥特式的古风建筑不会显得突兀。但《鬼泣》不可能永远局限在一个小规模地区里，将整个世界的全貌展现给玩家是很有必要的。2代曾将舞台设定为现代化都市，手持各类枪械与直升机和坦克战斗的但丁让人眼前一亮，可惜这一代的战斗系统太差，遭到了全盘否定，涉及的思路也成为日后CAPCOM不敢触碰的雷区。4代首次引入了大量外景，游戏舞台却设定在一个与世隔绝的小岛上，除了各类恶魔兵器，岛上的科技水平还停留在19世纪，就连用枪械战斗的人都没几个，这样的设定虽然让主角以大剑为主的战斗风格不显突兀，却违背了系列之前竭力营造的微妙现代感。《DmC：鬼泣》则是通过Limbo这个设定，巧妙地让恶魔在人类浑然不知的情况下与其共存，保持了战斗风格，扩大了场景和世界观，也没有丢掉现代感元素，结局中人类纷纷为恶魔拍照并上传网络讨论的剧情足以让玩家会心一笑。Limbo的设定与《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的稻草人幻境颇为相似，在视觉上又参考了《盗梦空间》，看得出制作组在场景物理互动方面下了不少工夫。问题是，不论他们做多少场景坍塌变形的画面，玩家只要看一遍就腻了，费这么大精力做动态场景，不如将重心放在战斗系统和敌人的设计上。本作的美工很成问题，大红大绿的色彩搭配不但俗套，对于视力也是一种折磨，电视台和舞厅的Boss战让很多玩家眼部不适。游戏的演出方式与1代较为接近，扩大冒险体验的比重，靠镜中世界等奇异场景吸引玩家。Ninja Theory不可谓不努力，可惜他们的美工算不上一流，韵味比起1代那哥特风浓郁的城堡依然差了一大截。

从感情角度讲，笔者更希望今后CAPCOM能推出《鬼泣5》，但就现实而言，我们以后玩到的续作只可能是《DmC：鬼泣2》，原因有很多。虽然三上真司、神谷英树等人在2006年离开了CAPCOM，但这时公司失去的只是一批制作人和监督，底层的程序员和美工并没有严重流失。然而，从2010年开始，CAPCOM的基层员工也纷纷出走，日本本部连顺利开发一部高清大作都成了问题，《生化危机6》被很多玩家讥讽为“看上去就像一群新手做的游戏”。实际上，它就是出自新手的产物，制作人小林裕幸和监督佐佐木荣一郎都不缺乏经验，但他们率领的手下大部分都是新人，导致游戏屡屡出现低级失误。现在的CAPCOM严重缺乏技术力，就算监督能拿出创意，也没有能够将创意完善实现的基层员工，这才是他们近几年越来越依赖外包的真正原因。Ninja Theory等欧美公司虽然技术力不错，但他们在ACT最基本的手感和系统方面难尽人意。《DmC：鬼泣》是在CAPCOM的大力支持下开发的游戏，虽然深度相较4代略逊一筹，但比《战神》等纯美式ACT依然强出一大截，伊津野英昭等协助人员可谓功不可没。现在

四分五裂的CAPCOM完全是在勉强支撑，如果光靠日本总部的水平，独立开发一部《鬼泣5》，下场恐怕只会比《生化危机6》更惨。《DmC：鬼泣》这种“东西结合”的产物已经算得上是目前状态下的CAPCOM所能拿出的最佳作品。

根据Metacritic的汇总，媒体对本作的平均分为85，逊于1代和3代特别版，与4代基本持平，这样的成绩不算出色，但也不算糟糕，至少比《生化危机6》好很多。CAPCOM官方对《鬼泣》系列的这次重启持肯定态度，他们已经无力开发《鬼泣5》，或许今后《鬼泣》的牌子会正式交给Ninja Theory负责，续作将延续这一代的剧情和世界观。很多玩家对这一作都带有偏见，实际上，Ninja Theory是带着对《鬼泣》系列的崇敬开发出这部作品，游戏虽然重启了设定，但其细节依然充满了对前几代的致敬，各项成就的名称，都是之前历代的经典台词，颇值得玩味。玩全了1至4代的老玩家，可以明显感觉到本作的制作思路是之前4部作品的综合——场景灵感与1代类似，世界观和敌人设计与2代类似，主角兄弟的形象借鉴了3代，锁链和购买系统则由4代发展而来。问题在于，Ninja Theory在吸收前4部作品优点的同时，也一股脑地吸收了很多糟粕，2代的敌人设计和美术风格是系列最糟的，本作在这方面向2代靠拢很不明智。如果英国人能真正做到取其精华，去其糟粕，那么《DmC：鬼泣2》将有希望成为又一个经典，但这只是笔者的美好愿望，实现的可能性不大。初代《鬼泣》是系列中公认的综合素质最优秀的作品，但其监督神谷英树早已迷失方向，他曾宣称，《战神》是当前他最喜欢的ACT系列，《猎天使魔女》要以超越《战神3》为目标，于是我们就在《猎天使魔女》中见到了大量QTE元素，让人大跌眼镜。笔者认为初代《鬼泣》是一部杰作，但这部杰作是无心插柳、佳句偶得的代表，无法强求，就连神谷英树本人也无法再现这一辉煌。实际上，今天很多玩家对《DmC：鬼泣》的指责，套用到《猎天使魔女》中一样成立。连缔造1代的神谷英树都没能理解这一系列的精髓，我们又怎么能强求Ninja Theory这家英国公司有更深刻的认识？往好的方面去想，当年伊津野英昭监督的2代烂到人神共愤，他却带领小组在3代成功打了一场漂亮的翻身仗。《DmC：鬼泣》有不少缺陷，但无论如何，它依然可以算是一部能够让玩家流畅打穿的游戏，比2代好得多。有了一个较好的基础，续作只要脚踏实地，就算无法做出突破，只要修正了本作的致命缺陷，即便无法成为经典，更上一层楼也应该不成问题。

《DmC：鬼泣》首月的出货量勉强突破百万，比4代差了很多，销量滑坡与游戏素质关系不大，更多是受制于大环境的影响。2008年有《鬼泣4》和《忍者龙剑传2》，2009年有《猎天使魔女》，在此之后的很长一段时间里，这一类型就没有出现过令人激动的作品了，玩家和开发商都处于饥荒状态，玩不到新作的消费者就只能把兴趣投向其他类型。《DmC：鬼泣》与4代时隔5年，各方面的素质却只能算各有优劣，这种结果令人无法接受。5年的时间，理应孕育出一款全面超越4代的作品，而不是一部精华与糟粕齐飞的游戏。从《Game Informer》初次报道本作的时间结合Ninja Theory上一款产品《奴役》的发售日来分析，《DmC：鬼泣》的实际开发时间约为两年半，最多不超过3年，不算长，但也绝对不短。CAPCOM应该是在2010年基层人员大量流失、走投无路的情况下，才临时抱佛脚找到了Ninja Theory。如果《DmC：鬼泣》能够更早投入开发，在2010年或2011年发售，即使素质不变，它获得的销量和反响也会比现在好得多。Ninja Theory已经尽力而为，这一切是他们不可承受之重，也是CAPCOM管理层不懂得善待员工的报应，最终遭殃的群体，是广大玩家。

不管怎样，面对CAPCOM元老不断流失的烂摊子，在Ninja Theory和伊津野英昭的努力下，他们依然拿出了《DmC：鬼泣》这样一款可圈可点的作品。游戏的内容或许不够充实，但后续的DLC支持应该能弥补很多缺陷。根据CAPCOM的计划，《DmC：鬼泣》在年初会推出《维吉尔的陨落》和《血之宫殿》这两个DLC，很多人并不喜欢这一作维吉尔的形象和性格，但操作阎魔刀和剑阵对于系列玩家依然是不小的诱惑。血之宫殿模式将出现剧情流程中没有的敌人搭配，让追求战斗和连击的狂热爱好者抛开繁琐的跑路和平台跳跃元素，杀个过瘾。希望这两个DLC能够像3代特别版那样，将游戏的完成度提升到一个新的台阶。P



弗吉尔的支持者们很快就能玩到这个DLC了



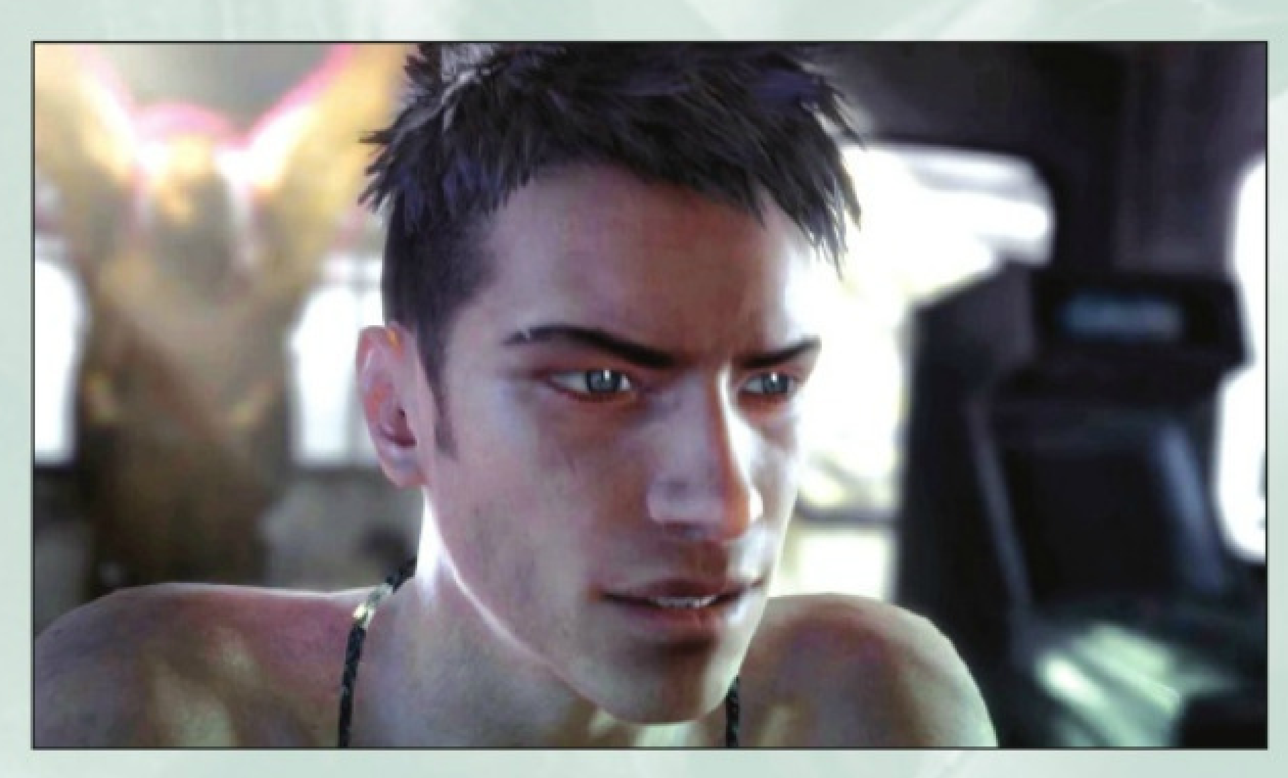
一个全新的开端——关于《DmC：鬼泣》的一些感受

就个人想法而言，既然官方都承认DmC是一个设定在平行世界中的游戏了，那么我非常希望它能形成自己的系列，这样我们就能同时玩上CAPCOM本家制作的华丽柔和风格的“鬼泣”系列，还有Ninja Theory制作的黑暗硬派风格的DmC系列了。很难说谁就比谁好，但它们都没有砸过“鬼泣”这个招牌（也许《鬼泣2》算是个特例）。

1.人设：扭曲的现实

DmC的但丁形象从第一张设定图开始就为人诟病，到进入游戏为止我也不知道这个形象到底表现如何，因为这个形象对于任何一个完整玩过任何1代“鬼泣”的玩家来说都是惊悚的，就好像将《战神》中的奎爷洗掉文身戴上假发一样。然而令人惊讶的是，在游戏过程中这个面相凶狠，性格冲动，满口粗话，发型毫不讲究的角色却显得很自然，会让人有一种就应该是这样的感觉。当然，即便如此，这也不像是大家都熟悉的但丁形象。我们当然会希望看到一个自己熟悉的成熟、冷静的但丁出现，但就时间线来说，DmC发生在整个“鬼泣”系列之前，讲述的是但丁发现自己的力量并成为恶魔猎人的故事，如果强求还是个毛头小子的但丁要和后期的形象一致，且不说逻辑颠倒，在剧情上也一点都不现实。

平心而论，Ninja Theory塑造了一个不错的人物，和完美超人但丁相比，作为精神核心的强韧、固执、叛逆都在，但更意气用事一些，再加上邋遢的着装，咄咄逼人的语气，还有惨不忍睹的发型（我家这边管这种发型叫“马桶盖”），这样的但丁更像人类一点。从这里我们就可以看出CAPCOM和Ninja Theory，或者可以说是日系厂商和欧美工作室的不同风格。本家的“鬼泣”系列更倾向于华丽的幻想，而DmC则是扭曲的现实。


这是游戏中但丁的首个特写，可以看出Ninja Theory和玩家妥协之后的形象基本上属于“性格别扭的帅小伙”范畴

值得一提的是作为对白发党的最后关照，游戏的末尾解释了但丁变成白发的原因，然后二周目开始就能用白发版的但丁进行游戏了——只不过是给“马桶盖”换了个颜色而已，真正的经典但丁模型还需要玩家们花点小钱。

2.画面：营造地狱的边境

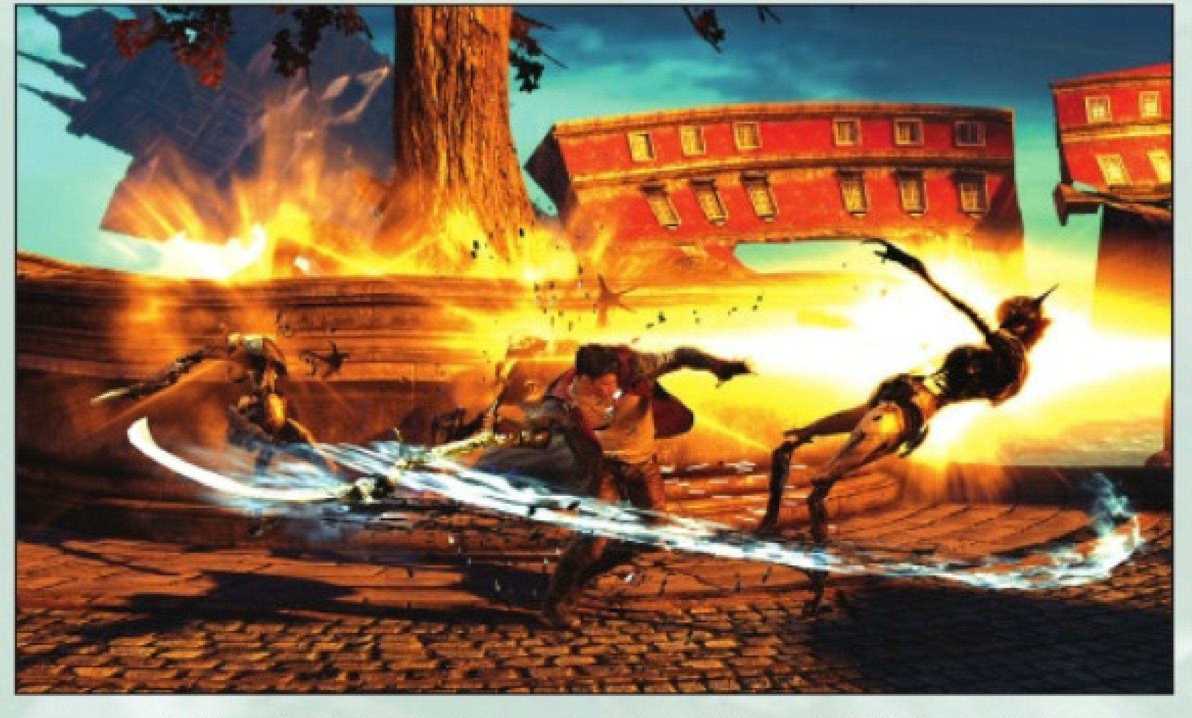
提问：怎样让玩家在游戏过程中不断地感受到自己的主角是个恶魔猎人？

答案自然是把主角放在一个疯狂怪异的场景里，然后在他旁边摆上许多面目可憎，一看就知道不是好东西的敌人。

很高兴至少DmC没在这个地方搞砸。应该说本作的画面效果比之前整个“鬼泣”系列都更强烈，更有力。制作人员们创造了一个名叫Limbo（传说中的地狱边境）的世界，和现实世界平行存在，无视任何物理法则，充满了恶魔，可以想见美工和关卡设计师们在这样一个设定下能拥有多少自由度——几乎所有设想都是可

以实现的。

于是我们见到了火红色的游乐场，破碎混乱的但丁家，有点曝光过度的街巷，上下颠倒的大桥和高塔，还有光怪陆离的舞厅等等，从不重复，而且都有鲜明的场景风格。更赞的是每一处场景都可能随意发生变化，比如毫无征兆地将一个教堂拉长，或者将整个房子拆开来重组，如此等等。每一帧画面的每一个像素都在告诉玩家，你这是在地狱！



Limbo中的一切都是扭曲的，各种建筑都可以随意弯曲变形，甚至拆解重组

另外值得一提的是，Ninja Theory对细节的处理。在Limbo中一些人间的物体——比如电线杆、摩托车等，在但丁靠近的时候都会扭曲成一团，我想可能是要衬托出但丁的强大或者只是想吓玩家一跳。我个人最喜欢的是经常在墙面或者地面出现的单词，比如TRAPED，YOU CANNOT SAVE HER或者FUCK YOU DANTE等等，单词出现的时候还会伴随着语音，这让我感觉到每个场景都是有自我意识的，所有内容都被这个意志串联起来，让人总能保持适度的紧张。

不论怎样，在场景和画面上DmC讨了个好彩头，当然如果一些场景的光照不是那么令人瞎眼的话就更好了……不过谁知道呢，说不定他们就是故意的。

3.动作：继续“不落地”的风格

就我所知，“鬼泣”系列的终极命题总是“如何更有效、更华丽、更不科学地将所有杂兵挑上半空，然后全部杀掉”，3代和4代因为在这方面更有研究价值，所以总是可以在网上搜到铺天盖地的“不落地”视频——就好像但丁不幸罹患了双脚落地就会死的绝症一样。那么DmC呢？它会砸了“鬼泣”的招牌么？

首先必须说明，我个人比较不能理解为什么Ninja Theory一定要修改但丁和维吉尔的身世，可能是因为本家的设定太日式，或者只是觉得这样会显得更厉害一点。不过就结果来说，本作比较有特色的动作部分都是建立在这个设定之上的。但丁在天使和恶魔模式下各有两把近战武器和一招远程拖拽技能，再加上枪械的话本作共有8种作用各不相同的武器外加两个拖拽技能，让我们可以尽情地继续“不落地”的伟大事业，直到世界尽头。



Dmc继续坚持了“鬼泣”系列“不落地”的招牌风格

在战斗方面，DmC的表现十分亮眼，但丁所有动作的响应性都比之前来得更流畅，打击感也更加真实。如果将它和3代、4代进行比较的话，我认为DmC的战斗更加灵活多变，一方面新手和部分手残玩家（比如我）也能利用花样繁多的挑空技和滞空技轻松体验完全不落地击杀的快感，另一方面Ninja Theory也为“大触”们准备了诸如弹刀、极限闪避、环境伤害和误伤这些看上去就帅爆了的玩法。相比之下3代和4代对新手就没有那么友好了，虽然视频一个比一个眼花缭乱，但我自己打起来就有一种脚下生了根的感觉，一点美感都没有。

4.剧情：只是用来当作打架的理由

本来对一部冠以“鬼泣”名字的游戏讨论剧情是毫无意义的，因为反正我们玩得够爽，谁还会去追究到底是个什么样的故事？你看，初代是很古典的城堡与魔王的设定，2代是经典的最终决战情节——我一直弄不明白为什么他们要这么设定，难道他们不想再做这个系列了么？3代是兄弟相爱相杀的王道剧情，4代总体上说的是拯救公主打败老头的故事——每一代“鬼泣”里头但丁总是表现神勇、拯救世界，但他到底为什么要拯救世界？就因为他是斯巴达之子？

所以在这个节骨眼上我特别期待号称是“鬼泣”系列故事开端的DmC……直到它后来被公认为是平行世界。

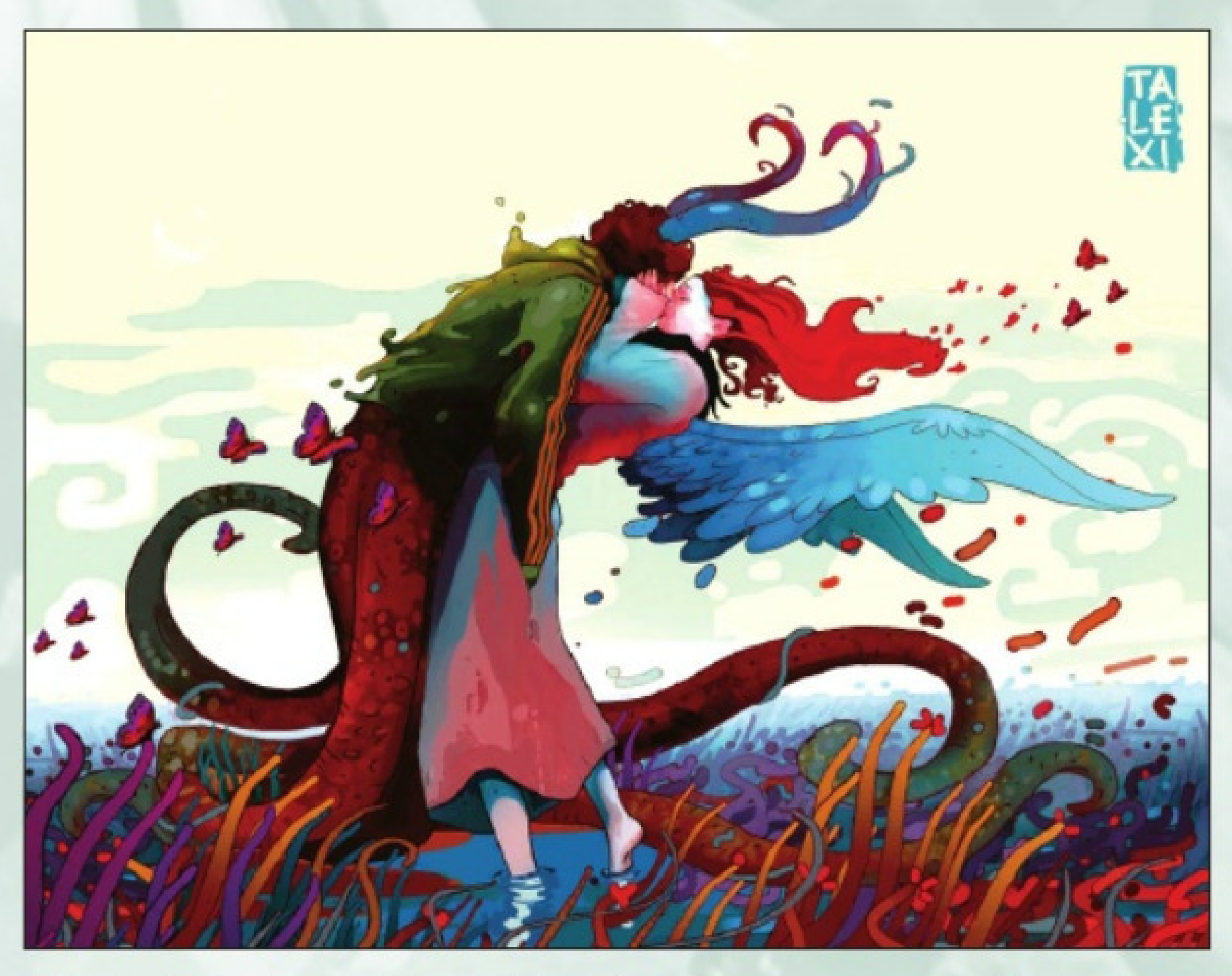
不过我猜想至少在开始制作的时候DmC是被当成前传来对待的，因为它多少解释了一些本家没说清楚的问题，比如但丁白发的起因，以及兄弟两个的爱恨情仇。不过既然大家公认是外传，那么我们就暂且将它的故事作为不知道会不会存在的DmC系列的开头来看吧。

总的来说，本作剧情没什么亮点。

真的没什么亮点。虽然我挺喜欢这部游戏，但它的剧本并不出彩，一个浅显易懂的帮大哥战翻魔王然后再战翻大哥的故事，非常直白，容易接受和理解，不过几乎完全没有起伏转折，要知道狗血的转折点（比如1代发现黑骑士是维吉

尔，翠西是卧底，2代发现露西亚是人造魔人，3代那个猥琐老头抢走两条项链打开魔界之门，4代另一个猥琐老头利用尼禄启动救世主）是一种近乎传统的东西，竟然就这么被抛弃掉了。

当我玩到魔帝曼达斯（Mundus）被战翻，但丁和维吉尔反目成仇的时候，还一度觉得之后可能还要有十几二十个关卡，先搞定大哥手下那些杂七杂八的龙套，把整个城市弄得一团糟，然后才正式面对维吉尔这样。但我立刻发现自己想多了，因为他们直接就开打，然后就游戏结束了！



这是一幅描述旦丁父母爱情故事的原画。Ninja Theory修改了但丁的身世以配合游戏设定，大有一种反正是平行世界就可以随心所欲的意思

了。在这一点上DmC就不太像“鬼泣”了，我所知道的“鬼泣”是硬派动作的精品，这样的Boss设计真让我有些不习惯。直到我打到维吉尔才真正感受到了一场“鬼泣”风格的Boss战——但没人告诉我难度跨度会这么大啊喂！

维吉尔战的难度如果放在前几代里大概只能算中等偏上，但问题是之前的Boss们都太简单了，这让玩家在面对一个拥有五个阶段，格挡满分，攻击花样繁多，伤害突破天际还会变身的最终Boss时，一点准备都没有。

这种浓浓的烂尾感是要闹哪样！最终Boss战难道不应该再来点铺垫的吗？为什么会放完嘴炮就直接开打啦喂！

这就是我当时的感想。

Ninja Theory选择了一个不过不失的故事，用了一种激动人心的叙述方式，但你知道哪里出了岔子么？——他们不知道该怎么结尾。

对一部只是拿剧情来当打架理由的游戏而言，要么在把魔帝干掉后，兄弟反目游戏结束，要么就在魔王倒了以后再给我至少5个小时的游戏时间，更何况3代的剧情已经可以很连贯地接续下去了，我实在是很难理解为什么会有这么一场狗尾续貂的战斗。虽然就游戏性上来说维吉尔的最终Boss算是当之无愧，但剧情的完整性就这么被破坏掉了，让人扫兴。

5.Boss战：真是弱爆了！除了维吉尔大哥

说到Boss，我真的有点怀疑本作的Boss只是来闹着玩的，根本没想致但丁于死地——当然维吉尔除外。

必须说明的是，由于时间和本人操作的限制，目前我只打通了Nephilim和SoS两个周目，作为“鬼泣”系列标杆的DMD只打到第一个Boss（Hunter）而已。不过总体而言，我认为DmC的Boss战不算难，可能有如下的原因：

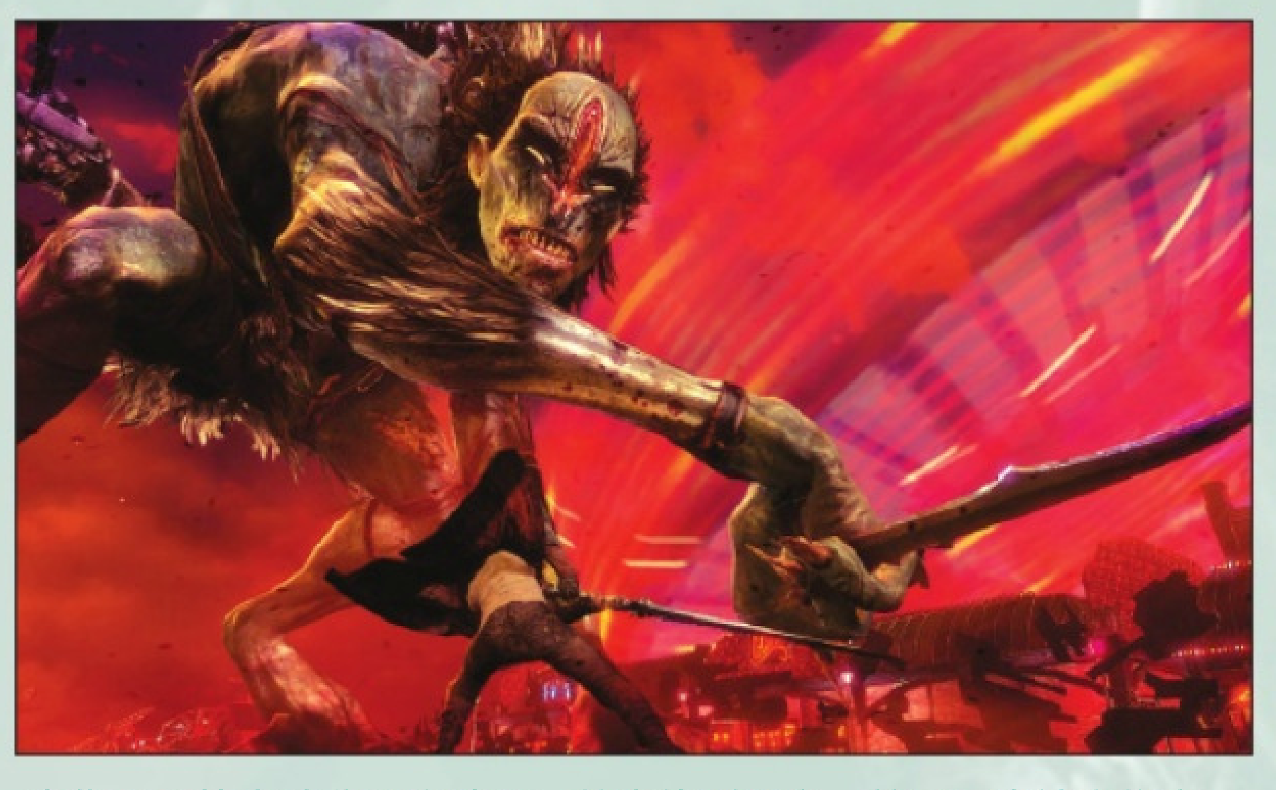
首先，Boss的血量偏低，尤其是相对于4代而言。另外但丁的攻击力尤其是魔化之后的攻击力过高也是原因之一。DMD难度下Hunter倒地之后魔化一套能打掉接近四分之三的血量，Boss战的时间比之前要短上太多了。

其次，除了维吉尔之外每个Boss都会纯良之极地把其弱点展示给但丁看……然后大部分弱点上面都会有一个拖拽点，也就是说但丁能在任何时候把自己拉过去然后对着弱点一顿暴锤，他们真的不是来送经验的么？

最后，Boss战的设计方面，硬碰硬的成分较之前要少一些，取而代之的是一些简单的类似解谜的东西。不熟悉DmC套路的玩家可能会在第一仗吃个哑巴亏，但之后就再也不会

虽然本身质量上乘，但不管从哪个方面来说最后一关都和前面都不大接得上，我实在有点怀疑是不是Ninja Theory因为凑不够20个关卡临时加上去的。

顺带一提，Boss形象的制作也是十足的欧美范，可能他们的脸就是玩家揍下去的唯一动力了。P


本作Boss战大致分两个阶段，首先找到弱点，然后玩命输出伤害。如果算准魔化的时机，那么整场战斗将会出乎意料的简单


Dmc的Boss形象与前几代尤其是4代相比简直可以用惊悚来形容，这无疑为玩家的行为提供了更多正当性



非主流英雄传奇——《DmC：鬼泣》人物志

从《鬼泣》诞生的那一天起，这个系列就把所有的焦点都奉献给了极具观赏性的格斗动作，令人眼花缭乱的华丽大招随时随地劈头盖脸招呼到注定只能悲剧的拦路妖怪身上，主角但丁把各路恶魔们从天上夯到地上，又从地上踢飞到天上，再用大剑和无限弹药的双枪随心所欲地蹂躏，完全无视牛顿大爷的所有力学定理。一头随风荡漾的银发，敞胸露怀裹件红大衣出去砍人，藐视各路魔头嚣张狂傲到极点，疯狂的动作和血腥的战斗勾动着每一个少年灵魂深处的非主流之梦，这就是但丁哥红遍五大洲七大洋的真奥义所在。而此番的最新一代《DmC：鬼泣》中最大的一项变化，就是把明星主角但丁从一头银发的非主流狩魔猎人转型为黑发的欧美范儿青年，下面我们就先从但丁说起。

★但丁（Dante）

但丁是恶魔与天使的混血儿，这种混血者被称为纳菲力姆（Nephilim）。但丁开办了一家名为“鬼泣”的狩魔事务所，经常免费提供猎杀恶魔的服务，但这哥们儿是个愤世嫉俗的热血男，所以他很快就被自己居住的灵薄城官方冠以“恐怖分子”的头衔，国内国外的各路暴力专政机关也都在追杀他，但没有人知道恶魔正在入侵人类的世界，在世人眼中离经叛道的但丁却是正在极力拯救这个世界的英雄。

新版但丁身高1.8米，灰蓝色眼眸，莫霍克造型的黑色短发，右眉到面颊之间有条小疤，下颌变得更粗壮，后背两肩胛之间有个魔法纹身图案。手中一柄尺寸惊人的大剑叛逆（Rebellion），还有一对弹药无限造型独特的手枪——黑檀木与白象牙（Epony & Ivory）。随着游戏剧情的发展，掌握魔化技能的但丁头发会逐渐变成银白色。

客观地说，新版但丁虽然改变了造型，但保持了狂放不羁的性格，仍然是个反社会、反权威，嫉魔如仇、行事极端的叛逆男，他的身上总是充满了活力和怒火，身手敏捷却不乏黑色幽默，面对最凶恶的地狱魔头也不带皱一下眉头的纯爷们儿。在粗糙狂暴的外表下，但丁也有一颗敏感的心，他刻意过着离群索居的生活，为的就是搜寻并铲除威胁人类的恶魔。


《鬼泣》1代到4代及DmC（从左至右）中的历代但丁形象

他身边的朋友一个个变成恶魔，他不得不奋力反击，经历了无数战斗后，他总在彷徨自己到底是一个人类，抑或是一个半人半魔的疯子？但丁对女主角凯特的关注充分展现了他充满矛盾的内心世界中美好的一面。

当但丁施放双枪技“Richoshot”时，他的肢体动作与CAPCOM的另一位漫画英雄——红侠乔伊的招牌动作极为相似，只不过没有乔伊那样夸张。Ninja Theory工作室的制作总监塔米姆·安东尼亚代斯（Tameem Antoniades）怎么看都酷似游戏中的新但丁，但他矢口否认自己要求开发人员按自己的形象设计新但丁，唯一可信的解释是游戏发售后塔米姆刻意改变了发型，使自己的看上去更像但丁，而不是但丁像他。

★维吉尔（Vergil）

维吉尔一头银发，身穿蓝色大衣，手持野太刀外形的名刃“阎魔剑”，为人不苟言笑，看上去心机深沉。维吉尔不仅是伐魔教团的创建者，同时也是但丁的孪生兄


魔化后的维吉尔

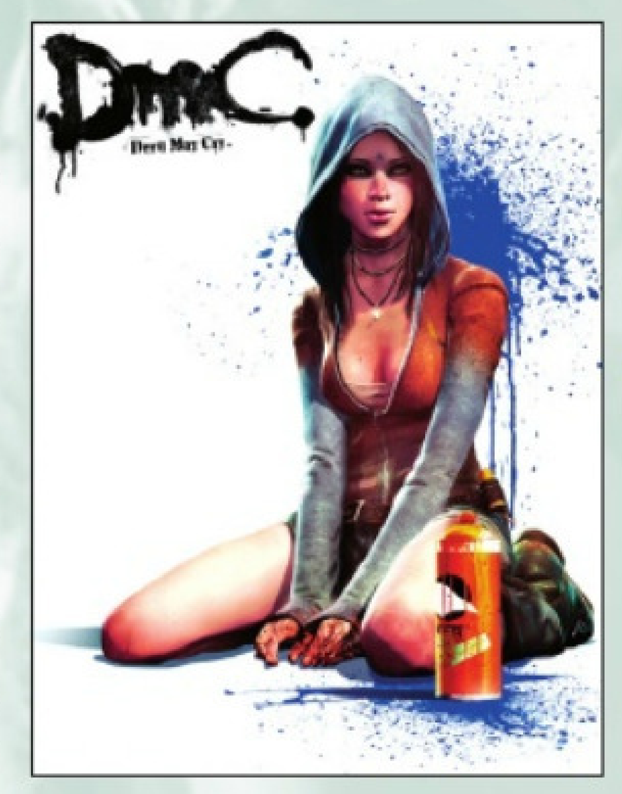
弟。也就是说，他也是一位纳菲力姆。出于家仇血恨的缘故，维吉尔极力阻挠魔王曼达斯征服、统治人类的邪恶计划。但他不是个逞匹夫之勇的斗士，这位教团团长是一位信奉功利主义的阴谋家，为削弱魔王曼达斯的实力，他一步步设计布局，为了实现自己的计划不惜牺牲任何人。维吉尔唯一在乎的大概只有他的孪生兄弟但丁，7岁之前的幼年时期，两兄弟曾在古堡旧宅里练剑嬉戏，那应该是他们一生中为数不多的欢乐时光。

尽管对魔族充满憎恶，但维吉尔也不看好人类。在他眼里，人类只是一群无事生非的蠢货，一群需要看护的稚童。因为偏见，维吉尔对凯特在伐魔战争中的卓越贡献视而不见。魔王曼达斯只想压榨和杀戮人类，而维吉尔却妄图将人类变成自己统治下的臣民。在凯特和但丁的帮助下，维吉尔最终赢得胜利，但对人类的轻视却使他步入魔王后尘。当但丁极力劝阻他膨胀的野心时，维吉尔居然怒喝道："如果你不能和我一起，那么请让开道路！"最终一场亲兄弟之间的骨肉之战结束了本作故事，而在《DmC：鬼泣》的DLC资料片《维吉尔的陨落》中，玩家还可以操控维吉尔继续斩妖除魔。

维吉尔的名字源于同名古罗马诗人，在意大利作家但丁的小说《神曲》中，维吉尔是遨游地狱和炼狱的引导者。那位维吉尔虽然正直善良，但因为缺乏对上帝的坚定信念而无法升入天堂。当但丁跟随凯特来到教团秘密基地初见维吉尔时，房间里有一个金属面具，这个面具令人联想到动漫作品《V字仇杀队》里的那位V先生。V先生整日宣传英国政府的腐败堕落并威胁要发动起义，游戏中维吉尔的教团基地也有类似的宣传鼓动。

★凯特（Kat）

凯特虽然算是女主角，但这位穿着套头衫鬼鬼祟祟的年轻神婆并不讨观众欢喜，她的外形谈不上美丽，同时也没有特别表现出与两兄弟存在任何恋情，身世背景从头到尾都语焉不详，总体看来远没有两位孪生兄弟塑造得有血有肉。



灵媒神婆女——凯特

凯特对教团忠心耿耿，人魔大战中她坚决站在人类这一边，她能看见灵薄狱中鬼怪的活动，也能写画符篆将但丁从现实世界送入灵薄狱。凯特可以被看成是通往灵界的司机，在需要展现但丁善良本性的时候，她又能充当人类的符号标志。

凯特这个人物取材于一位基督教的殉道者圣凯瑟琳，凯瑟琳是亚历山大统治者高士底的女儿，14岁皈依基督教后极力劝说罗马皇帝马克森提乌斯入教，皇后和几个大臣们都被她说服入教，但马克森提乌斯却始终不为所动，最后皇帝下令对凯瑟琳实施残酷的磔轮死刑。凯瑟琳死后，她的遗骸被天使送入西奈山安葬。

★斯巴达（Sparda）

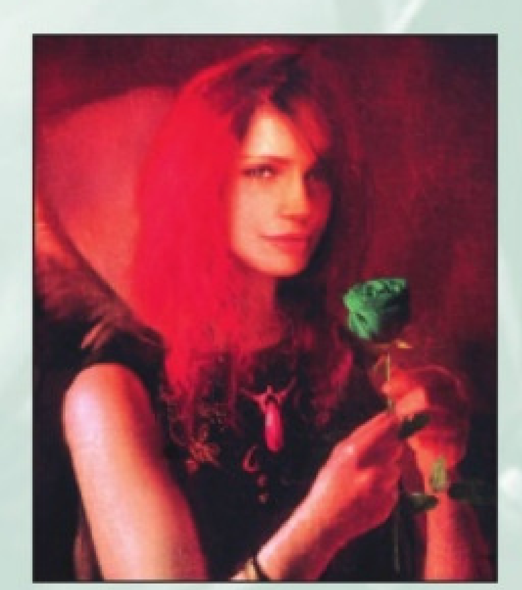
斯巴达是但丁的父亲，他原本是恶魔族中号称黑暗魔剑士的高帅富，也是魔王曼达斯麾下的心腹大将。根据《鬼泣4》的描述，斯巴达在2000多年前突然有了公正的觉悟，击败曼达斯及其恶魔军团后又将自己的一身通天本事封印，躲在暗处守护着人类世界的和谐，最终与美女天使伊娃结婚并生下维吉尔和但丁。

在《DmC：鬼泣》中，斯巴达留在旧宅的画像脸部被撕去，他的真正容貌也就成了不解之谜。但在《鬼泣3》中，斯巴达曾以凡人的姿态出现过，那时的他从外形上来看和维吉尔极其相似，也是一头银发，身披吸血鬼风格的紫色大衣，手持巨剑。身为魔界悍将的斯巴达背叛了自己的族人，他的结局在前作中是身死道灭，但在《DmC：鬼泣》中又变成了被放逐。


以凡人姿态出现的斯巴达

★伊娃（Eva）

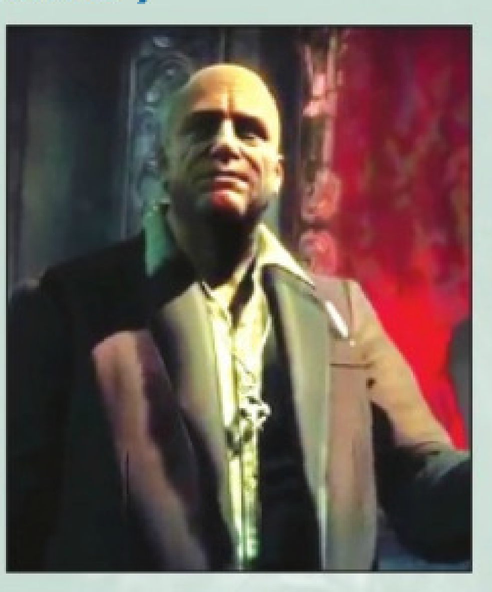
伊娃是维吉尔和但丁的亲生母亲，她是一位爱上魔王的天使，她的爱改变了斯巴达，并给魔界带来一场浩劫。


但丁的母亲伊娃

《DmC：鬼泣》中的伊娃从金色直发变成了红色卷发，她似乎格外青睐蓝玫瑰，在伊娃的画像中就有一支蓝玫瑰。在探索灵薄城的冒险中，但丁也会经常发现蓝玫瑰。

★曼达斯（Mundus）

曼达斯是反派大魔王，也是极度邪恶的象征。在拉丁语中，曼达斯的意思是世界或宇宙。曼达斯冷酷高傲，自诩为神，掌控魔族远不能满足他的贪婪，从很久以前他就在觊觎人类统治者的宝座。曼达斯化身为大金融家凯尔·莱德，以快餐饮料和流行音乐等各种隐形手段渗透人类社会夺取控制权。这位魔王有活吞人心的癖好，他就是这样杀害了但丁的母亲伊娃，在与但丁相遇后的交谈中，他也曾发出要活剥吞心的恐吓。


魔王曼达斯的凡人造型

很少有人注意到，曼达斯其实是斯巴达的哥哥，也就是但丁的伯父，曼达斯自己也承认斯巴达是他的"Blood Brother"。但这位伯父可不是个善茬，杀弟媳诛侄子毫不手软，为的就是一统人魔两界的野心。从这个角度来看，整个《鬼泣》系列也可以算是一部魔界豪门家族恩怨史，从头到尾都是一家子人在你砍我杀，这到底是悲剧，还是一部肥皂剧？





但丁的复仇——《DmC：鬼泣》剧情回放



1.恶魔猎人

但丁从宿醉中醒来，枕边还留存着脂粉的香气。突然传来急促的敲门声。“但丁，这里危险，快点离开！”一个女孩的声音。

推开屋门，耀眼的阳光让他感到目眩。眼前一位身材娇小的女孩，额头上有一记纹印。女孩见但丁赤身裸体微微惊讶，却也顾不了许多，急切地说：“你太大意了，没能隐匿自己的行踪，现在他已经找上门来了。”

“你在说些什么？谁找上门来了？”但丁不解地问她。女孩张望四周，低声道：“猎手恶魔……”正说话时，空中传来低沉的吼声，一张丑陋的脸自海面浮现。

猎手？！但丁对这种恶魔并不陌生，此时周遭变成猩红色，意识到自己正被这只恶魔拖入灵薄狱——那是现世的平行空间，也是现实的镜像世界，是地狱的边境，也是恶魔的领地，充斥着各式各样的妖魔。

“你必须杀条血路冲出去！”女孩说完朝游乐场的方向跑去。在灵薄狱中看来，她只是一层淡淡的影子，但丁奇怪的是，普通的人类为何还能和灵薄狱里的自己交谈？

但丁回屋穿戴整齐，带着叛逆剑和双枪一路斩妖除魔，追上那女孩，将手中的双枪指向她，女孩连忙辩解：“别开枪！我叫凯特，跟那帮恶魔可不是一伙儿的，我身在现世，而你在灵薄狱里。”

“那我怎么能够看到你？”凯特答道：“我是一名通灵人，通过意念与灵薄狱里的你交谈，冒着生命危险帮你离开这里。”但丁望着眼前的影子沉吟片刻，收起了黑檀木和白象牙，说：“我在这里轻车熟路，来去自如，不需要任何人帮忙。”凯特仍然坚持：“那猎人可不是泛泛之辈，打起来有你受的，跟上我，快！”说罢转身跑开，但丁无奈地摇头，望着她的背影追去。

进入一间恐怖屋，在遭受木偶电椅和僵尸鬼怪的惊吓后与屋后的凯特影子会合，猎手正虎视眈眈地望着他们。凯特掷了一只燃烧瓶过去，正中猎手的丑脸，发出一声惨叫……

“就打他的脸，那是他的弱点！”凯特提醒但丁。

身如闪电，剑似流星，但丁纵身跃起，手中的叛逆剑朝着猎手恶魔的脸上狂斩。“游戏结束！”但丁扛着大剑朝血流如注，正在垂死挣扎的猎手走去，猎手喃喃低吟：“斯巴达之子……”

“谁的儿子？”但丁对那名字很是陌生。猎手继续说：“被我们找到了，只有死路一条，跟你那婊子亲娘一样……”但丁打断他的话，道：“你说我妈是婊子？我虽然没见过她也不知道她老人家品行如何，但我被别人叫成婊子养的可不是头一遭了，这是不可饶恕的罪！”说罢挥起大剑朝那丑陋的头颅斩去……

杀死了猎手恶魔，但丁倏然回到现世。轻抚胸前的吊坠，努力搜索支离的记忆，童年的他曾抚摸着妈妈的脸庞，但她的样子是模糊的。那些童年的往事，也如尘烟般朦胧不清。



以胜利者的姿态将猎手恶魔踏于脚下

2.魔人血统

大战之后，码头和游乐场变成一片废墟，无人知晓灵薄狱里发生的事情，人们或许会把这场劫难归咎于火灾吧。

但丁被凯特引领到一条破旧的老巷里。“欢迎来到伐魔教团。”凯特说。但丁游目四顾，周遭破败荒凉，淡笑道：“和我期待的不太一样。”凯特带他进入一间车库，一路介绍教团：“这个世界上潜藏很多的恶魔，利用各种身份和手段奴役着人类，人类对此麻木无助，我们教团就是为了对抗这些恶魔而组建，是人类的最后一道防线。”

通过视网膜扫描仪，两人进入地下室，一些工作人员正在忙碌着。“以人类之身对抗恶魔？一点胜算都没有。”但丁道。凯特说：“我们准备了很久，对遍布世界的恶魔和爪牙了如指掌，绝不会给他们逃脱的机会。那些领袖、银行家和流行明星……我们能抓到每个人的辫子。”

进到一间屋内，一个人伫立在阴暗中，静如渊岳。“但丁，真的是你！还记得我吗？”那人问道。但丁怔怔地望着他，耸耸肩：“不记得。”“童年的事你记得多少？”“啊，不多，我七岁时得了脑膜炎，那些事情忘得一干二净……”那人发出一声哼笑，说：“我原来被人告知被车子撞失忆了，也说是七岁的时候。”“你想说什么？”“只有人类才会得脑膜炎，你不是人类，但丁。”那人走到他面前，但丁终于看清他的相貌，沉静俊朗，英气逼人。“所有战争都披着谎言的外衣，你被骗了，但丁。出于某种原因，你的记忆被尘封起来。”

但丁望着他，忽然有种熟悉亲切的感觉，说：“先说说你是谁？”那人道：“我是维吉尔，创建了这个教团来寻找对抗恶魔的方法。只要你我能齐心协力，击败他们不是问题！”“这么说，你需要我帮你拯救世界？”但丁摇头道：“虽然你们看起来蛮帅的，但我喜欢独往独来，不会信任别人。”维吉尔表情凝重：“你若转身离开，我也不会拦你。但你在犯一个错误，不仅关乎自己，也关乎全人类。现在，我要让你知道自己到底是什么人。”

但丁被带到一幢别墅前，满园荒芜，破败不堪。推门进去，只见蛛网遍布，尘埃满地。“这里曾是你的家。”维吉尔说道：“凯特，把门打开！”凯特伏下身去，将刻有符纹的纸铺在地上，用喷罐在上面喷涂起来。“这是干嘛？”但丁疑道。凯特说：“我们的世界和灵薄狱非常接近，两者相交的地方称为裂隙，在裂隙中我们可以创造往返灵薄狱的通道。”但丁用手指沾了点喷罐的液体，在鼻前嗅了一下，腥臭难当，问：“是些什么玩意？”“是按照古老的女巫秘方调制的药剂，原料有海盐、鱼肝油、狼毛、松鼠精液……”没等她说完，但丁连忙在她的衣襟上将手指擦揩干净。



凯特在老宅的地板上喷涂一道符阵

地上的符号形成一座法阵，但丁站上去进入灵薄狱，耳边仍回荡着维吉尔的声音：“我曾在这幢大宅里找到自己的秘密，现在轮到你了。”

但丁进到客厅，心底涌起熟悉的感觉。墙上悬挂着一幅画像，铠甲鲜明的男子柱着一把巨剑，那正是但丁使用的叛逆剑，铭牌上刻有斯巴达的名字。想起那只猎人临死前说的话——但丁是斯巴达之子，难道这人就是父亲？进入书房，墙上悬挂着一位天使的画像，胸前佩戴和但丁身上一样的吊坠，手里拿着一支蓝玫瑰。铭牌上刻有伊芙的名字，这就是但丁的妈妈？

来到前厅看到两个孩童的影子在斗剑，他们嬉笑着跑进屋里。但丁追到屋里，那双孩童钻到床底，但丁从床底找到一只小小的盾牌，上面有熟悉的家族徽记。旁边地上还有张全家福，上边是父亲斯巴达和母亲伊芙，下边是那两个斗剑的孩童。

但丁此时的心地一片清明，往事历历在目。他的父亲是斯巴达，母亲是伊芙，他的孪生哥哥叫维吉尔，一家四口在这座城市隐居，后来猎人找到了他们。魔王当着他的面挖出了母亲的心脏，他永远忘不掉魔王那狞

笑的面容。母亲的牺牲，使得俩兄弟得以逃脱，斯巴达带着他们离开家园，洗去记忆藏于人世之中。

回到现世，哥哥维吉尔对他说出更多的事情：天使和恶魔进行着恒久不息的战争，9000年前，恶魔曼达斯横空出世统治了黑暗世界，他的亲兄弟斯巴达是他最信任的人，但斯巴达却背叛了他，与天使伊芙陷入热恋，生下了孪生兄弟维吉尔和但丁。知道真相的曼达斯怒不可遏，对斯巴达一家穷追猛打，亲手杀死了伊芙，并将斯巴达永远的放逐，使其承受无尽的惩罚和痛苦。曼达斯只知道但丁的存在，却不知他还有个哥哥维吉尔。



但丁想起孩童时和哥哥斗剑的快乐时光

维吉尔和但丁一样拥有天使和恶魔的血统，是传说中的魔人，拥有诛杀魔王的力量。维吉尔继承了父亲的阎魔刀，但丁则继承了叛逆剑。

3.魔能饮料

维吉尔说，银袋投资银行的总裁凯尔就是魔王曼达斯的人类身份，他用债务控制着一切。对他而言，整个世界就是蓄养人类的牧场，希望这些牲畜驯服的处于监管之下。他的手下组建了一家猛禽新闻公司，用遍布全球的卫星、间谍和摄像头来记录人们的言行，此外还有更为隐秘的控制方式——他们利用全球最流行的魔能饮料来控制人们的思维。

曼达斯的力量来自地狱之门，当他与地狱之门沟通的时候，他是永生不朽的，倘若切断他和地狱之门的联系，那么叛逆剑或阎魔刀就能摆平他。现在兄弟俩要做的就是攻击魔能饮料工厂和猛禽新闻网，将曼达斯引出来。

在凯特的引领下，但丁朝着饮料工厂走去。在喧嚣的街道上，行人手里都习惯性地拿着罐装魔能饮料，但丁顺手将它们抢夺下来丢进垃圾筒。街边的摄像头纷纷对准了但丁，但丁瞬间被拖入灵薄狱。

灵薄狱的街道陷阱密布，险阻重重。现世的凯特说：“这座城市如同有生命的活体，它的自身在阻止你前行，维吉尔给了我一张摄像头分布图，我们最好避开它们，跟我来！”

跟着凯特跑进一条小巷，凯特晃动一只喷罐开始涂画符阵。但丁望着她淡淡的影子，问：“这一套从哪学来的？”凯特回道：“维吉尔认为我很有天赋，教给我一些神秘学和恶魔学的知识，让我专注于一件事情上，而非沉浸在梦魇里。”

回到现世，两人随着参观的人流进入魔能饮料制造工厂。凯特低声说：“当我还是孩子的时候，就将这家工厂逛遍，感觉到在地下有1只远古的恶魔——魅魔，相信它就是饮料中精神药物的来源，他们借此来控制人类。”

广播里传出解说员的声音：“魔能饮料之所以风靡世界，在于其独特的秘密原料。不可思议的是，经科学验证，每天服用这种饮料，能减轻你21%的体重，增加你63%的性感度。有道德有节操的砖家们证实了它的安全性和有益功效。魔能饮料确实是大自然馈赠的珍宝！”

但丁也经常喝这种饮料，却并没有感觉什么不适。凯特说：“这种饮料能降低人们的思维判断力，重复的谎言能让人们信以为真、言听计从，如同活在雾里梦中，不知身之所在。你之所以保持清醒，得益于你的魔人血统，和我们人类不一样。”“那你是怎么摆脱这东西的？”“是维吉尔把我从梦里拉出来的。”

趁游客和管理人员不注意，两人闪进职员通道。凯特说：“魅魔藏在工厂的最深处，我们的世界无路可达，只有从灵薄狱走。”凯特对这里轻车熟路，似乎曾经来过。“你来过这儿？”“是的，在我还是孩子的时候，灵魂出体进到这里的灵薄狱。”“你是怎么学会这种能力的？”“一种极端的精神创伤，为了逃避梦魇，我经常灵魂出体徘徊在灵薄狱里。唉，都是过去的事情了。”凯特似乎不太愿意提及过去，但丁也就不再深问。

穿过仓库和调和室，前方是一道竖井。“你得从这里跳下去，我就不能跟着了。”现世里的凯特只是一道影子，她掏出一个圆形的盒

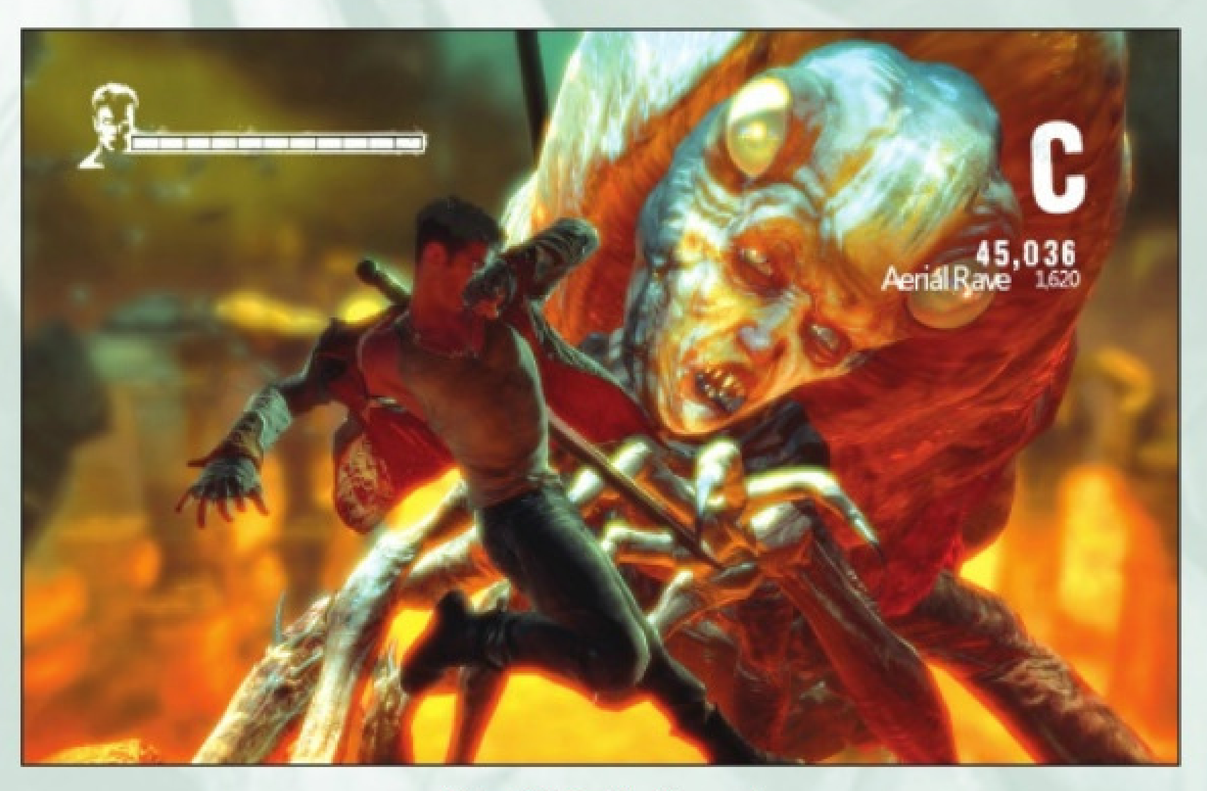


维吉尔向但丁讲叙家族的血统渊源



但丁和凯特一起来到魔能饮料制造工厂

子。“这是什么？煮蛋计时器？”灵薄狱里的但丁问道。“这是装着咒语的罐子，成分是……”有了前番的经验，但丁怕再被恶心到，便打断她的话：“我跳就是，你随便怎么做！”说着纵身跳下去，井口的凯特旋转盒子，竖井瞬间被切换成横向的隧道，原来那“煮蛋计时器”能够随意旋转灵薄狱里的空间方位。



给予魅魔致命一击

穿出隧道进入一座洞穴，洞底涌动着红色的岩浆，热浪滚滚。空中一只恶心的大虫子在那里蠕动扭曲着，有3根输送管道将它悬吊起来，看来它就是凯特所说的魅魔。但丁朝那丑家伙喊道：“你就是所谓的秘密成分吧！”

魅魔转过身来，露出狰狞的面庞，头顶生长脓疮状的包囊，眼睛混浊如老人，尖牙参差交错，它用低沉的声音问：“来者何人！”“你的舞伴，丑货！”但丁朝它啐了一口。魅魔探出利爪，伏在但丁身前，将丑脸贴了过来，恨恨地说：“我要扯烂你的四肢百骸，嚼碎你的血肉骨头，然后把它们全喷到你可悲的脸上。”说罢它喷出一股黄稠的腐蚀性液体，但丁侧身避过，跳到旁侧的平台上，用蛇鞭依次拉断魅魔身上的3根管线，魅魔无所依凭，落身到洞底的岩浆中挣扎翻滚，又再度落身到岩浆中的石头上，但丁将魅魔的爪子斩断，魅魔厉声哀嚎，被涌动的岩浆冲到了巨大的风扇叶片上，绞成了肉泥。

4.猛禽新闻

“好的，我们在那儿碰头。回见，维吉尔。”车里的凯特放下电话。“看来你们的关系不错，怎么认识的？”副驾驶座上的但丁问。“这重要么？”“我得知道和谁同生共死，他是我的亲兄弟，可你呢？”看凯尔默不作声的开车，但丁补充道：“听着，我从未要求你帮忙，但对你的帮忙很是感激。我信任你，你也可信任我。”

凯特扫了他一眼，调整下坐姿，似乎下了很大的决心，说道：“我成长在一个寄养家庭，养父是恶魔的化身，他几乎每夜都折磨我，我不得不想办法逃离。我的灵魂在灵薄狱里漫无目的地游荡，在那里遇见了维吉尔，他帮我解决了一些杂碎，而我亲手宰了那只恶魔。现在，我要将残存世上的恶魔全部干掉，你会和我们一起战斗吗？”但丁目光深邃，坚定地回答：“会的，相信我！”

桥上的维吉尔凝目注视着远方的新闻塔，对但丁和凯特说：“干得好，魅魔解决掉了，现在我们得发起第二波攻击，解决曼达斯的监视网络。猛禽新闻垄断了全世界的所有媒体，还用卫星、网络和摄像头来监控民众。”凯特接着说道：“猛禽新闻由一个叫鲍勃·巴巴斯的恶魔负责，那座新闻塔在灵薄狱里就是一座监狱，里面拘禁的生命毫无自由，无法逃脱，你得进入那座监狱杀死他的本尊。”但丁对鲍勃并不陌生，他是全城最著名的主持人，衣冠楚楚，道貌岸然。他有名的口头禅是“我只是代行神职！”然后露出虚伪的笑意。

说话间，凯特在桥上涂出一道符阵，担心地说：“我们对那只恶魔还不了解，你……”但丁站到符阵里，向她微笑：“别担心，它一定会很可爱的。”

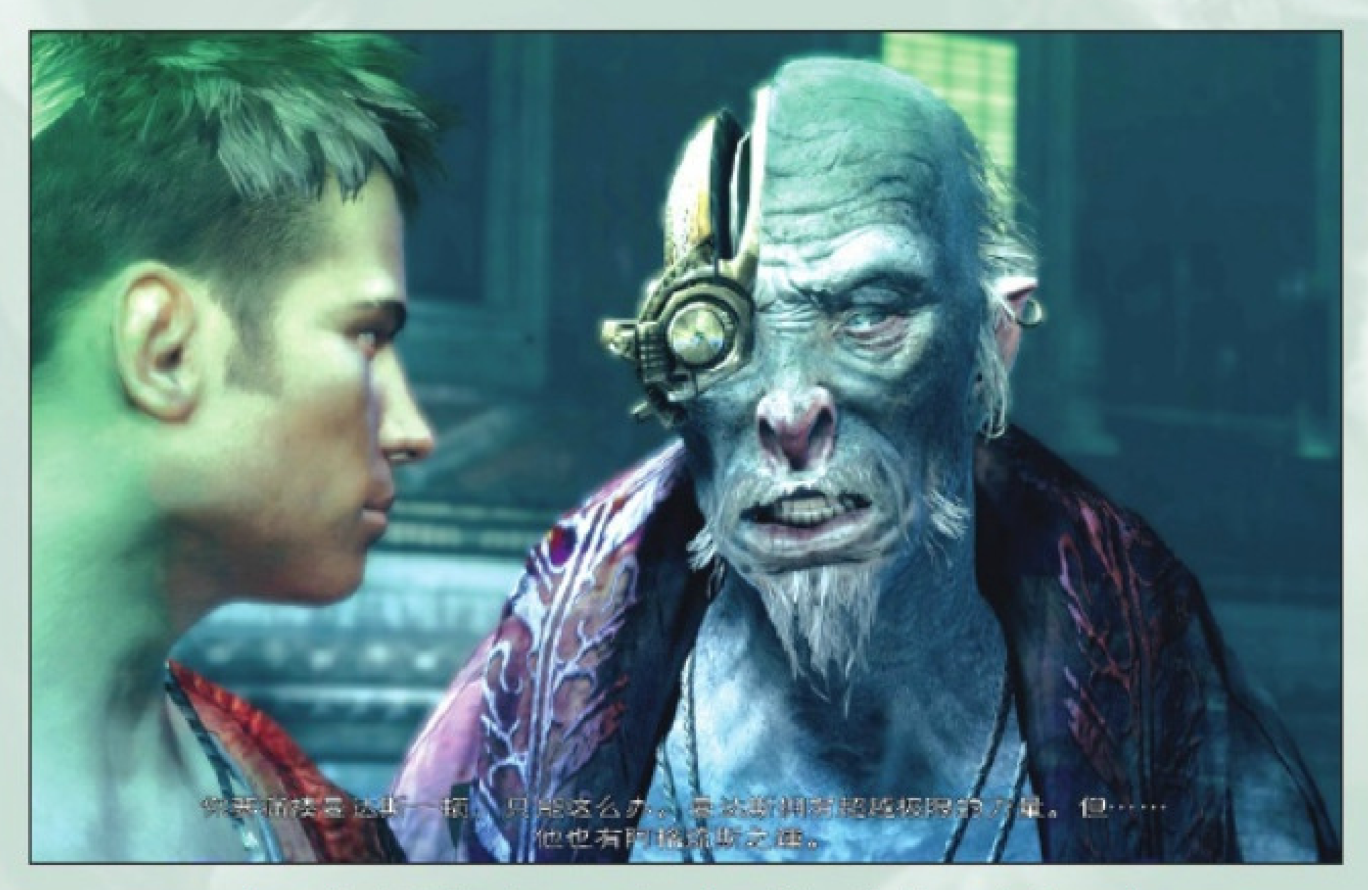
但丁坠入水中，进到灵薄狱的世界。现世的新闻塔在水中的倒影，在灵薄狱里却是真实的存在，这里的一切与现世是颠倒的。高塔的广播里传出鲍勃的声音：“你们犯下的罪孽破坏了恶魔领域的秩序，你们该为曼达斯大人的宽恕感恩戴德。谁敢踏出流放地一步，等待他的将是长达百年的严酷刑罚。”

“我只是代行神职！”但丁模仿鲍勃的语气说了一句，露出嘲弄意味的笑容。沿着塌断的桥梁前行，不远处的废墟平台上聚拢着很多鹰身女妖，一名老者正挥舞着木棍作困兽之斗，但丁连忙赶过去将女妖们赶跑。

“谁在哪儿？我会斩下你的头！”老者仍然往空中挥舞着木棍，看来是一位盲者，但丁道：“放下棍子，我不会伤害你！”老者转过身来，但丁见他竟然少了半边脑袋，仅存的一只眼睛也完全没有视力。“你也是曼达斯的囚徒？”老者问道。“不是，我是从上边过来的，能告诉我怎么去那座塔吗？我得解决掉塔里的恶魔，你能帮我吗？”

老者道：“没问题，我可以帮你，但此前你得帮我一个忙。”但丁道：“好吧，愿闻其详。”“那些女妖偷走了我眼睛，昼夜不停地烦扰我，没有眼睛我只能被困死在这儿，你得帮我找回眼睛。”但丁点头答应了他，在灵薄狱里出现的当然是魔，但不知为何会想帮助这个看来顽固的老恶魔。

望着那群逃遁的鹰身女妖追去，穿过白骨


在灵薄狱的监狱里遇到一位叫菲尼斯的恶魔发明家

累累的通道，最后坠落到一座四周都是玻璃地面的大厅，逐只猎杀飞翔空中的女妖，从一堆尸骨中找到奇异的金属零件，上面的机械眼球仍可聚焦转动，想是老者正在寻找的东西吧。

回到外面将金属零件交给老者，他将这东西安装到空缺的半边脑袋上，机械眼球可以灵活运作了。“我看见了！”老者兴奋地叫道。转身望向但丁，说：“你是但丁，斯巴达之子。”“你认得我？”“我认得你父亲，从你身上看到了他的影子。你和他不一样，你是个魔人。”“那么，你是谁？”“我叫菲尼斯，来自地狱的学者和发明家。你来之前，我一直是曼达斯重点关照的囚犯，在这里被囚了几百年。”说着，他转动机械眼球发射出淡淡的光线，空中飘散的废铁杂物被瞬间吸聚到一起，搭成了身前整齐的通路。他的眼球和凯特的“煮蛋计时器”一样，都是能够在这个空间移山填岳的法宝。


在八角堂保护维吉尔和凯特的安全

跟着尼菲斯走过去，空中飘浮着一尊巨大的雕像。“那是上古的魔人艾希尔，魔人是第三种族，可惜他们被捕杀殆尽了。他们兼具天使和恶魔的力量，潜力无穷，势不可挡，对某些人造成潜在的威胁。”尼菲斯望向但丁，继续说：“我在你的体内看到了强大的魔力，但你还没有完全发挥全部的潜能。”

“我只是想杀死魔王曼达斯！”但丁说。尼菲斯面色有些忧郁，叹气道：“你得学会从多个角度看问题，你杀了曼达斯的话，谁去接替他的位置呢？”他的话意味深长，但丁沉吟片刻不得其解。“不过，你身上有母亲伊芙的影子，相信你能够处理好这一切。”尼菲斯继续说：“曼达斯是来自远古的魔王，拥有超越极限的力量，不过他也有阿格琉斯之踵。”

“你是说他有弱点？”但丁问。尼菲斯抓着他的肩头，俯在耳边说道：“是的，他的情人莉莉丝，她怀上了曼达斯的子嗣。你想让曼达斯痛不欲生，就杀了莉莉丝和那孩子！但请小心，曼达斯的怒气能够倾国摧城，数以万计的生命会因此消亡。”

进入新闻塔，鲍勃在灵薄狱的真身是由各种新闻图片拼接成的巨大头颅，朝着但丁低吼道：“我是鲍勃·巴巴斯，我只是代行神职。”随后他变幻成现世的电视屏幕，上面播放着有关但丁的新闻：“我们对于恐怖分子讨厌透顶，最近最麻烦的人物就是但丁，如果没有他，这个世界会清静不少。”

但丁指着屏幕道：“你给我滚出来！”屏幕里正襟危坐的鲍勃说：“你真这么想？”说完变回真身模样，朝但丁发射光怪陆离的射线攻击。但丁身影飘忽，左避右闪，行至巨头的面前挥剑狂斩……

打败真身，巨大的头颅变回巨幅屏幕，里面的鲍勃惊惶失措，但丁拔出双枪。“号外号外，鲍勃，你被炒鱿鱼了！”说着，但丁朝屏幕射出两发子弹，然后纵身跳入屏幕，回到现世中。直播间里，鲍勃胸口中弹，气绝身亡。

5.教团之危

返回教团的时候，发现这里被联邦调查局的特警部队包围了，灵薄狱的魔物也同时涌向这里，看来曼达斯要全力剿灭维吉尔的教团。

但丁从灵薄狱进入地下基地，解救困在里边的维吉尔和凯特。走廊里，现世的特警士兵肆意的屠杀研究人员，用炸药轰开一道道大门，而灵薄狱的魔兽们也正努力击破符阵。

但丁另辟蹊径进到八角堂，这里是基地的主机房，但丁和维吉尔同陷灵薄狱，而凯特身在现世，面临特警士兵的抓捕。维吉尔说这里存有几百万兆的敏感数据，如果被曼达斯的人得到，那教团的一切都付诸东流了，逃走前得将它们毁掉，他吩咐凯特去拷贝数据，然后启动自爆装置。

“就是没有教团又有什么关系？你这是让她涉险！”但丁朝维吉尔喊道。他对教团的数据并不热心，担心的是凯特的安危，外面的特警部队在调用爆破组，大门很快就会被炸开，凯特将面临怎样的命运？“时间绰绰有余，再有几分钟所有的数据就到手了。”维吉尔不疾不徐地说。忙碌的凯特也说：“不用担心，马上就好，这件事的确很重要。”



几分钟的时间如同漫长的一年，凯特终于拷贝完成，启动了自爆装置。维吉尔准备离开，而身在现世的凯特却无路可逃。但丁问维吉尔：“凯特怎么办？”“身在不同的世界和空间，我们无能为力，爱莫能助。”维吉尔冷静地回答他。说话间大门发出轰响，特警部队就要进来了，但丁走向凯特的影子，对她说道：“听着，没什么时间了，照我的话做！举起双手，跪在地上，不要抵抗，保护好自己，我会回来救你。”“我好怕，不知道他们会做什么！”凯特忐忑地说。


逼迫莉莉丝答应自己的条件

脚步杂沓，一声枪响中凯特倒在了地上，但丁望着躺在地上痛苦呻吟的身影，心痛如绞，眼看她被士兵拖走……

在银袋投资银行的总裁办公室里，曼达斯在审问凯特，让她交待教团的领导人。昏迷的凯特念出维吉尔的名字，曼达斯虽不晓得维吉尔是谁，却知道他对凯特是很重要的人，反之亦然，于是他给维吉尔发去邮件和视频，希望维吉尔用魔人但丁换回凯特。

看过视频，维吉尔庆幸自己并没有曝光，曼达斯不知道自己是但丁的亲哥哥和魔人身份，对于凯特则不顾不问，任其自生自灭。但丁担心凯特的安危，想起菲尼斯透露的线索，决定前去抓捕曼达斯的情妇莉莉丝，用她换回凯特。

“太好了，曼达斯未出生的孩子在我们手里？这样就可以引他出巢了。”维吉尔听到这个消息很高兴。“不，我要用这个来拯救凯特。”但丁反驳他。“你疯了，为了救一个女人，置全人类的未来于险地吗？”“凯特为了保护我们出生入死、赴汤蹈火，我不会抛弃她的。”但丁注视着维吉尔的脸，表情凝重地说道。

莉莉丝经营着一家专供上流人士玩乐的高级夜总会，但丁在傍晚时分来到这里。舞曲澎湃，人潮涌动，但丁穿梭于人流中搜寻莉莉丝的身影。发现有不少的恶魔爪牙，以人类的身份管理着夜总会。

忽然灯光变成红色，夜总会的场景变化成一座竞技场，但丁进入到灵薄狱，那些恶魔爪牙原形毕露，朝着但丁围袭过来。“但丁，斯巴达之子！我们这里一般不招待陌生人，不过你的名气确实不小，好好接受我们的特殊服务吧！美丽的生物们，招呼客人！”在上方的看台上出现莉莉丝的身影。但丁一边清理近身的幽影、鹰身女妖、破坏者等魔物，一边朝她说：“想要跳舞吗？那就快点滚下来！”“你来这里做什么？香槟、礼花还是姑娘们？我猜是为了那朵快要枯萎的小花，你不能听到她的呜咽和哭泣真是太遗憾了，有点像你母亲的心脏被吃掉时发出的声音呢。”莉莉丝嘲弄的话语，字字入耳，让但丁怒火更炽。

清完魔物，但丁戟指嚼舌、横眉怒目道：“现在该你了，小公主！”莉莉丝在看台上轻抚腹部，喃喃道：“小宝贝，想出来玩一下吗？那就来吧，让爸爸妈妈骄傲一下。”话声未落，她纵身跳落场中，腹部如波浪般涌动，一只奇形怪状的婴儿从腹中爬了出来，迅速生长成丑陋的怪物，浑身湿稠，筋肉虬结。魔婴发出一声低吼，将莉莉丝吸进肚脐，朝但丁展开进攻。

但丁击倒魔婴后，用蛇鞭将莉莉丝从魔婴身体里拖出来，狠狠地殴打直到莉莉丝告饶。回到现世，但丁的叛逆剑抵在莉莉丝的胸口，说：“如果你乖乖听话，你和曼达斯的崽子都可活命。”莉莉丝语带哭腔：“除了这孩子我什么都没有，我会配合你……”

但丁给曼达斯发去视频，用他的儿子性命相挟，安排了一场人质交易。然而在交易现场，维吉尔并没有遵守协议，狙杀了莉莉丝及腹中的孩子。变生肘腋，但丁完全没有料到哥哥会一意孤行，只好全力歼灭押运凯特的特警部队，将凯特硬抢回来。

闻讯的曼达斯气急败坏，魔气爆发后，半座城市倾覆成瓦砾场，惨相丛生，尤若修罗炼狱。

6.巅峰决战

曼达斯从地狱之门源源不绝地汲取力量，他的本尊和化身都是不朽的。要击败曼达斯，只有切断他力量的源泉，为此凯特制定了作战计划：但丁正面吸引曼达斯的注意力，将他引离办公室。维吉尔潜入曼达斯的办公室，用阎魔刀关闭地狱之门。

但丁进入银袋塔，一路荡妖除魔。维吉尔潜入警卫室和机房解除了安保系统，让但丁畅行无阻。

进入总裁办公室，但丁看到曼达斯坐在椅子里，正从猩红的地狱之门里吸收魔力。他感觉到但丁的气息，缓缓站起身形，朝他问道：“为何杀死我的孩子？”“因为你杀死了母亲，还有一个原因，就是为了自由。”但丁平静地回答道。

“自由？你看起来已经很自由了，连杀掉神灵后嗣的自由都有了。”“我说的不是自己的


在办公室里见到了魔王曼达斯

由，是整个人类的自由。”

曼达斯嘿嘿轻笑：“我刚降临的时候，人类拥有着自由，他们斗争、杀戮。世界烽火连天，血流漂橹。是我给他们带来了秩序，带来了财富。”他在但丁面前踱步，继续道：“看看你带来了什么？除了暴力和死亡还有什么？”

但丁想起凯特的计划，无意与他争辩下去，便道：“你说得对，我只是为了复仇！这样杀掉你的孩子，看着他的脑花像肉酱一样溅出来，听着莉莉丝绝望的尖叫，我的心情真是爽爆了！”曼达斯听罢双臂箕张，一股雄浑的力量喷涌而出，将但丁掀出办公室。但丁抬起头，看到灵薄狱里维吉尔的影子，他正埋伏在办公室的门口。这时一股狂风裹着曼达斯的身影涌了过来，但丁被曼达斯抱住冲向天空，如同一颗激射的陨石坠落在民居的楼顶，随之楼板塌陷，断壁残垣。此刻的维吉尔连忙冲进办公室，用阎魔刀的力量关闭地狱之门。

曼达斯将但丁按倒在地上，咬牙说：“我要让你看着我，看着我吃下你跳动的心脏。”说着，他的右手朝但丁的前胸抓去。但丁发出痛苦的嘶吼声，脑海中浮现母亲被这个魔王吃掉心脏的画面。“地狱之门……”曼达斯手上的力道忽然轻了许多，他扭头朝总部高塔望去，知道中了调虎离山之计。

地狱之门关闭后，被魔力掩藏的东西完全浮现出来，世界还原本来的面貌，潜藏在世界的恶魔爪牙也露出了原形。“你到底做了什么？”曼达斯对但丁逼问，随后他发出一声惨叫，一把长刀从他的前胸穿了出来。“放开我的兄弟！”他的身后传来维吉尔的声音。

但丁将曼达斯抛入街道，坠落的曼达斯砸中汽车，却并未就此终结。曼达斯吸附街道楼宇中的石块和钢铁变身为一只庞然大物，而他的真身则躲在这副坚硬的躯壳里，向但丁发起了攻击。但丁使用蛇鞭纵身腾挪，朝躯壳的弱点眼睛攻击，致使这具躯壳门户大开，维吉尔冲到里边与曼达斯的真身缠斗。但丁则继续破坏这具躯壳，终于和维吉尔一起除掉了魔王曼达斯。

负伤的维吉尔从废墟中踉跄走来，俩兄弟相视而笑，互相搀扶着并肩而立，眼前的城市千疮百痍。

凯特走到两人身边，问：“现在是什么情况？”维吉尔扬起英俊的脸，无比欣慰地说：“灵薄狱崩塌了，魔物们来到了现实世界，曾经隐蔽的事物完全暴露在人们眼前，空气中弥漫着革命的气息。”但丁接道：“恶魔的末日，意味着人类自由的开始！”

“是啊，从恶魔手中解放了，今后这世界就在你我的掌控之下了！”维吉尔道。但丁闻言瞧向他：“你在说什么？你要掌握什么？”“当然是世间万物！”“你的意思是，像曼达斯一样？”“当然不同，我们会尊重我们的子民，而不是奴役他们。”

“子民？”凯特听了无比震惊，注视着这位曾经的恩人，失望地说：“我一直以为，我们在为自由而战。”但丁转过身去，对她说：“是为他的自由，而不是你的，你不过是他的子民。”

维吉尔看出两人的不满，对但丁解释道：“思想不要太简单了，人类就像孩童般幼稚脆弱，是你和我拯救了他们，他们需要我们兄弟的保护。”“敢说是我们两人拯救的？”但丁的手指向凯特：“还有一个人类！她救过我的命，她忍受折磨守护着你存在的秘密！她帮助我们直捣曼达斯的巢穴！没有她，我们早就失败了。”



维吉尔想要取代曼达斯的位置统治世界，令但丁和凯特很吃惊

“凯特是很有用，不过……”维吉尔喃喃道。“有用？”凯特对维吉尔失望透顶，原来自己一直是他利用的道具。

但丁朝维吉尔吼道：“我帮你打败曼达斯，不是为了让你取代他的位置，我不会让你这样做，维吉尔！”“那只好刀剑相见了！”维吉尔说着抽出了阎魔刀，但丁也举起了叛逆剑。

俩兄弟针锋相对，各不相让，展开一场殊死决战，刀风剑气，纵横决荡。当但丁将长剑捅入维吉尔的前胸时，凯特跑过来哀求道：“但丁……求求你，不要杀他！”在她心里，维吉尔毕竟是曾经喜欢的人。而在但丁的心里，剑下躺着的毕竟是亲哥哥。但丁拔出了长剑，朝地上的维吉尔伸出自己的手，如同孩童时的情形，对他郑重说道：“这个世界现在由我来保护了！”

维吉尔抚着胸口拾起地上的阎魔刀，劈开一道传送门，回头对但丁说：“你站错队了！但丁，要记住你不是人类，永远也成不了人类。不管怎样，谢谢你！我的兄弟……”

维吉尔消失在传送门里，但丁品味着哥哥的话语，心绪惆怅，不知道今后的自己将扮演怎样的角色。凯特抚摸着他的脸庞，柔声道：“我知道你是谁……你是但丁，其他的都不重要！”



凯特说：“你是但丁，其他的都不重要！”

海富贵起名记

■四川 戈衣



海富贵和江平安是“仙剑五前传”支线“侠道人道”里的NPC，一个是海鲨帮少帮主，一个是巨鲨帮帮主的女儿。海富贵一直做着不切实际的大侠梦，在谢沧行的帮助下认识到“侠”的真谛，从眼高手低的毛躁小子转变为有担当的男子。这对江湖小儿女的故事平淡而意味深长，人生有多种，是成就大事业，还是守护身边人？

■海富贵当爹

随着一阵响亮的啼哭声，初为人父的海富贵如释重负。他的手早被妻子抓出了血，却直到此刻才觉察到疼。

“恭喜帮主，恭喜帮主夫人，是个可爱的小少爷！”产婆抱着一个皱巴巴的小婴儿，喜滋滋地邀功。

江平安眼角含着泪，虚弱地笑了。

几个月前，净天教攻打明州，她不顾身孕，和海富贵一起率领帮众守城，险些小产。眼下孩子平安诞生，一颗心终于落了地。

海富贵的表情则是变了又变，从紧张、到狂喜、到迷茫、到忧郁。

抱着手舞足蹈、有活力过了头的婴儿，他开起了小差。

在江平安怀孕初期，海富贵就开始纠结要给孩子起什么名字。他的书房里堆满了各种古籍，也请了不少相士——他要给孩子一个和自己完全不同的起点。

悲剧的是，孩子的名字他至今没有头绪。

■海富贵的忧郁

早在明州别的小朋友只知道流着鼻涕吃糖豆的时候，海大富就有了了不起的人生规划——和传说中的大侠一样仗剑江湖、快意恩仇，再跟一位（或者几位）绝代佳人来一段凄美的爱情故事。

什么叫人生？这才叫人生！

然而怀揣着闯荡江湖、拯救苍生的远大梦想的海少帮主，很快便发现了自己成为大侠的最大阻碍之一——名字。

无论是说书人的故事、还是自己托帮众偷偷买的传奇小说，哪有大侠的名字是自己这样的！

海富贵从小就羡慕那些听起来牛气冲天的复姓，什么慕容、独孤、百里、南宫，听起来就有绝世剑客的风采。当今的四大世家——欧阳、夏侯、皇甫、上官，都是少见又高贵的复姓。

姓平庸了是命中注定，没什么好说的。但有个好名字，也能化腐朽为传奇，姓李够大众吧，取名叫逍遥，档次一下子就提升了，难怪人家能当蜀山掌门。

可惜天不从人愿，老天爷和他开了一个恶劣的玩笑，他比谁都想做大侠，却有一个比谁都不像大侠的名字。

西门吹雪一听就是白衣胜雪的剑客，在白雪红梅中轻轻吹落剑尖滑落的一滴血珠。

风清扬一听就是超凡脱俗的高手，在清冷的山风中背手而立，只留给世人一个寂寞的背影。

而海富贵……怎么想都是在明州码头卖水产的大腹便便的笑得见牙不见眼的土财主。

在一次离家出走时，海富贵在开封买到一本传奇小说，里面有个阴险毒辣的老太监，姓的就是海，名字和他也有三分像，海富贵气得当晚在客栈里吐了好几碗血。

父母给子女起名字时，总有着美好的寓意，什么逍遥、无缺、不群……哪有叫富贵的！哪有大侠会叫这种俗气名字！

海富贵大侠之路的另一大阻碍，就是海鲨帮的前帮主，他那个死脑筋的老爹。海老帮主只肯让帮众教儿子一些粗浅

功夫，天天督促他跟自己学着管帮里的事。

其实海富贵也有为海鲨帮考虑。明州海运只剩下些小鱼小虾给海鲨帮、巨鲸帮，大头被夏侯家吃得死死的，靠的是什么？不就是在江湖上的分量么！听说夏侯家少主夏侯瑾轩是个弱不禁风的书呆子，想来作为十分有限。等到自己接掌海鲨帮，成为武林盟主，一定能压过夏侯家，至于什么巨鲸帮，更不在话下。

在一个夜黑风高的夜晚，叛逆期的海富贵第一次离家出走，这在之后成了他的保留节目。明州的街头，经常可以看到海鲨帮的帮众气喘吁吁追赶少帮主的场景，当地人早就见怪不怪了。当然，这都是后话。

这第一次离家出走，绝不是临时起意。早在几日前听说品剑大会的事以后，海富贵就开始暗中准备：收拾好包裹，打听好到折剑山庄的最佳路线，甚至清早爬起来排队抢到眼下江湖最流行的少年侠客套装蓝色款（绿色款同样大受好评发行中）。

欧阳家所铸神兵利器闻名江湖，武林中人无不趋之若鹜，三天两头有人去折剑山庄求取兵器。为了不得罪人，也为了节约折剑山庄的维修费，顺便为了武器不落入恶人之手，欧阳家每年都会举行品剑大会，展示当年所铸宝剑，并评出其中前10柄。武林中人可在大会上切磋技艺。众目睽睽之下，人品武功俱佳者，才有资格求取这些兵器。

品剑大会本就是武林盛事，又逢欧阳英新任武林盟主，这一届比以往都要隆重。明州夏侯家、西域上官家、开封皇甫家与欧阳家四大世家齐聚，地位超然的蜀山派也会遣门下精英弟子到场。如此盛会，但凡是习武之人，都心向往之。

海富贵要在品剑大会上找到一位高人，拜入其门下学习武艺，翻开他璀璨人生的新篇章。

■海富贵出走记

侠客套装满街都是，俨然是NPC的标配，导致所有人都在撞衫，这为海富贵躲避海鲨帮的追踪提供了有利条件，然而也让他泯然众人，很难有一个令人印象深刻的出场。

在前往折剑山庄的雪石路上，和一个小雪球外形的妖怪扭打在一起的海富贵，被深深的挫败感打败了。

不该是这样的……为什么对付这么一个小家伙会这么辛苦……和评书里的完全不一样啊！

更失败的是，他且战且走，把许多妖怪引向了一个浅蓝色长裙的清秀少女。

他咬着牙横剑挡在少女身前，让对方先逃。

这就是传说中的英雄救美吧，如果成功的话，说不定还会成就一段好姻缘，可是被妖怪打得满头包的海富贵实在没有多余的心思考虑这些事。

吊儿郎当的谢沧行看不下去，出手解围。

少女也是江湖中人，毫不做作，持剑行了一礼，自报大名江平安，并礼貌地问海富贵的名字。

“事了拂衣去，深藏身与名。鄙人的姓名，姑娘不用挂在心上，记得是一位少年英俊的大侠即可。”练习过千百遍的话，说出口来却是那么心虚和挫败，甚至完全没有勇气看对方的表情。

见识了谢沧行的身手，海富贵用所有的钱买下他兜售的武功秘笈，幻想着有朝一日武功大成，可以惩奸除恶，维护武林和平，成为一代大侠。

他拒绝了少女的物质资助，准备去折剑山庄卖力气干活，挣几天饭钱，可是刚到折剑山庄，就被海鲨帮帮众发现，只得再一次落荒而逃。

这次离家出走对海富贵意义重大，他第一次见到了妖怪（虽然外形是个软软的雪球），第一次英雄救美（虽然没有成功），救的还是未来的妻子江平安（虽然在当时对她毫无印象），也见到了心心念念的高人谢沧行（虽然看起来实在不像高人），还从他手上花98文钱买了一本秘笈（虽然看不懂），甚至第一次被人夸根骨精奇，是天生的练武奇才（虽然对方是为了卖秘笈）。

虽然有着这么多“虽然”，海富贵的这次离家出走，还是对他的人生产生了重大的影响。

谢沧行的秘笈上记载的是一些基于道家心法的练功法门，对于增进武技应该十分有益，可是海富贵完全看不懂。夜深人静的时候，他偶尔会想，自己也许真的不是练武的料。

再见面时，谢沧行又送给他一本手绘的秘笈，海富贵终于看得懂了，并且沉迷其中，整日练武。可他实在不是那块料，练得浑身是伤却没什么成效，惹得帮众们对谢沧行大为不满，恨不得将此人暴打一顿。

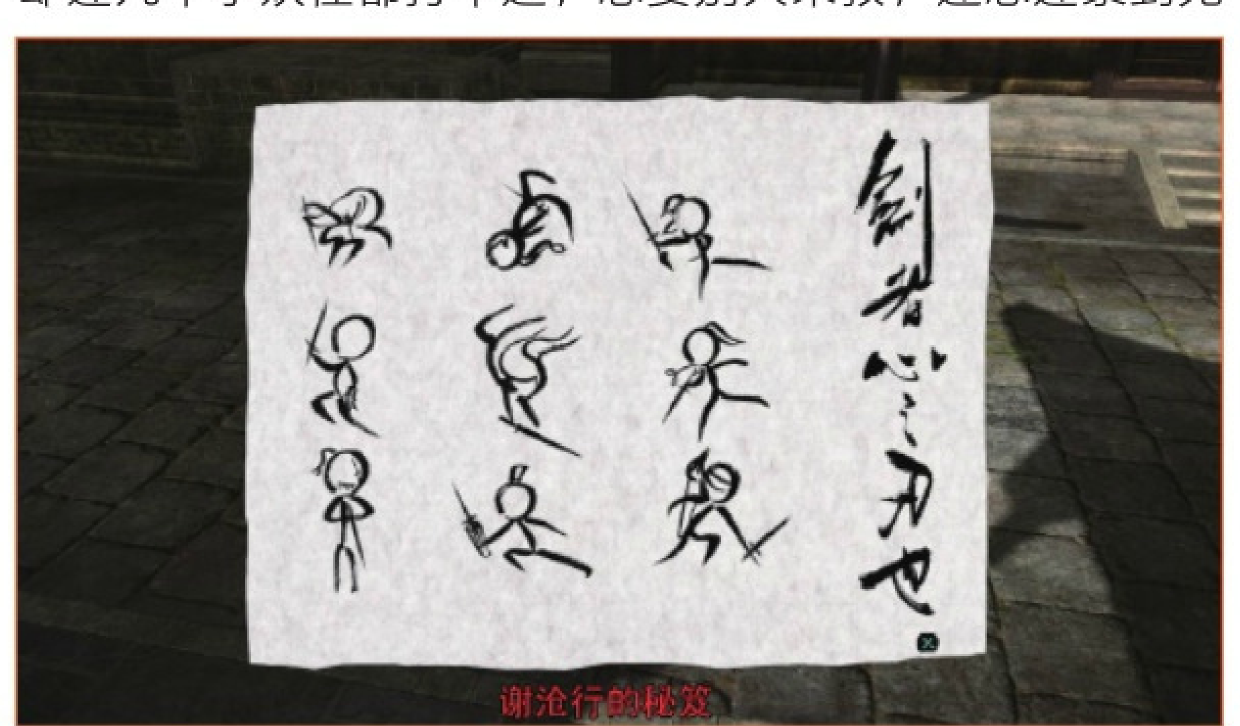
■海富贵成长记

海富贵这天觉得自己应算是小有所成，寻到一处空旷地，点了从西域商人那里高价买到的引魔香，想要引妖怪前来试试自己的武艺。

不料重蹈覆辙，引来一群打不过的怪，又连累了上次的那个少女，最后还是谢沧行路过解围。

少女因他完全不记得自己而不满，迟钝的海富贵却不能体会这其中的暧昧，他被满满的负能量围绕着。

书上的大侠，都是能以一当千，所向无敌的人物，他却连几个小妖怪都打不过，总要别人来救，还总连累到无



谢沧行的秘笈

辜的人……

“小子，当大侠跟武功高低并没有那么大的关系。”谢沧行看破他的心事，大笑着开导他。

明明知道不该把火发在别人身上，明明知道不该自怨自艾，海富贵还是忍不住说出幼稚得让自己无法直视的话：“反正你是武林高手，当然这么说了，你要是跟我一样窝囊废，还能说出这种漂亮话来？！你怎么可能明白我这种人的心情？”

“闭嘴！”在谢沧行有反应之前，少女愤怒地冲海富贵大喊，“半途而废算什么男人！摔几次跤就哭着喊着说不干了，你多大了还学小娃儿撒娇啊！我巨鲸帮的江平安都替你脸红！”

奇怪，她在生什么气啊？海富贵呆呆地想着——他的关注点永远这么奇怪。

“明知道自己不是对手，怕得两腿发抖，却还是为了保护别人而咬牙冲上去。会这么做的人，不才是最厉害的大侠么？”江平安红着脸大声说。

谢沧行意味深长地看了江平安一眼，笑着赞同道：“武功厉害就是大侠的话，世界上的大侠可不多了去了？要是有人心术不正，仗着武功高为非作歹，那他就算是武林第一高手，也称不上是大侠啊，少帮主你说是不是？”

海富贵陷入了沉思。

“咱们还是先把人当好吧。先做到自己行事问心无愧，再尽己所能去帮别人一把，就已经很是了不起啦。”谢沧行难得认真，平日里不正经的面孔竟然显得十分英俊。

虽然听起来还是有些不明白，不过自己回去以后会好好想想的。

江平安是巨鲸帮帮主的女儿，外表清秀文静，人却十分精明能干，毫不扭捏做作。后来海鲨帮和巨鲸帮在海运上展开了全面的合作，海富贵和江平安也结为夫妻。

虽说算得上门当户对，但总是熊孩子的自己，能够得到美丽能干的江平安的垂青，实在是有些不可思议。

新婚之夜时，面对自己的疑问，平安红着脸说：“我不是早就说过么……你明知道自己不是对手，怕得两腿发抖，却还是为了保护我而咬牙冲上去。会这么做的人，才是最厉害的大侠。”

是了，侠这个字，并不一定是武功高强。

在净天教攻打明州后，已经是海鲨帮帮主的海富贵，没有跟随夏侯家杀上净天教，而是留下来守护明州，守护自己身边的人。

消灭净天教这种大事，留给李逍遥、谢沧行他们那样真正的大侠吧。海富贵只想做一个能保护平安、保护海鲨帮、保护明州的普通人。

■海富贵起名记

江平安抱着孩子推门进来，海富贵从沉思中惊醒。

平安在他对面坐下，沉静的面容在烛光下显得分外美丽。她脉脉含情地看着海富贵，说：“我曾私底下想过孩子的名字，若是女儿的话就叫明珠，无论她今后是否美丽聪慧，都会是我们的掌上明珠。”

“明珠的明字又是明州的明，这名字确实不错。”海富贵点了点头。

平安调皮地眨了眨眼：“眼下武功天下第一的是蜀山掌门李逍遥。我们的儿子叫海逍遥怎么样？他今后若是能成为闻名天下的大侠，也算是实现了你未竟的少年梦。”

由于没能及时阻止净天教，李逍遥已经引咎辞职，掌门一位由太武接任。这消息，安心养胎的平安并不知道。

“平安，你还记得谢……罡斩长老么？”海富贵犹豫了一会儿，问道。

“当然记得。”平安轻轻叹了一口气，“这样的人，想要忘记也难。”

谢沧行的真正身份是蜀山的罡斩长老，为了阻止净天教打破神魔之井的封印，他强行兵解，重创了净天教的军师枯木，用自己的魂魄加固封印。

这件事蜀山没有大肆宣传，江湖中人知道的并不多，海富贵是从谢沧行当初的同伴那里打听到的。

而那几个人，无论是夏侯家的文弱少主，活泼的黄衣女子，还是冷艳的绿衣女子，他终其一生，再也没有见到。

“罡斩长老曾经说过，剑者，心之刃也。”海富贵露出了尊敬的神色，“所谓大侠，并不在于武功多高，名声多大，而在于……他的心。”

侠绝不是多了不起的武功和声望，而是一往无前的勇气，明知不可为而为之的决心。

“就叫心吧。”海富贵说。

“海心……”平安逗弄着怀中的孩子，笑道，“这名字有些古怪呢，你不怕孩子以后像你一样不满？”

海富贵不好意思地笑了：“我希望这孩子有强大的内心，希望他的一生可以问心无愧。”

与此同时，如果能帮上别人，那就再好不过了。他这样想着，但是并没有来得及说出口。江平安用一个充满了爱意的认同的吻把他的话堵在了口中。

富贵、平安，虽然听起来平常而俗气，却是父母美好的愿望。

自己和平安，这一生确实是平安、富贵，比大多数漂泊的江湖儿女，都更接近幸福。P

旧的已去，新的没来

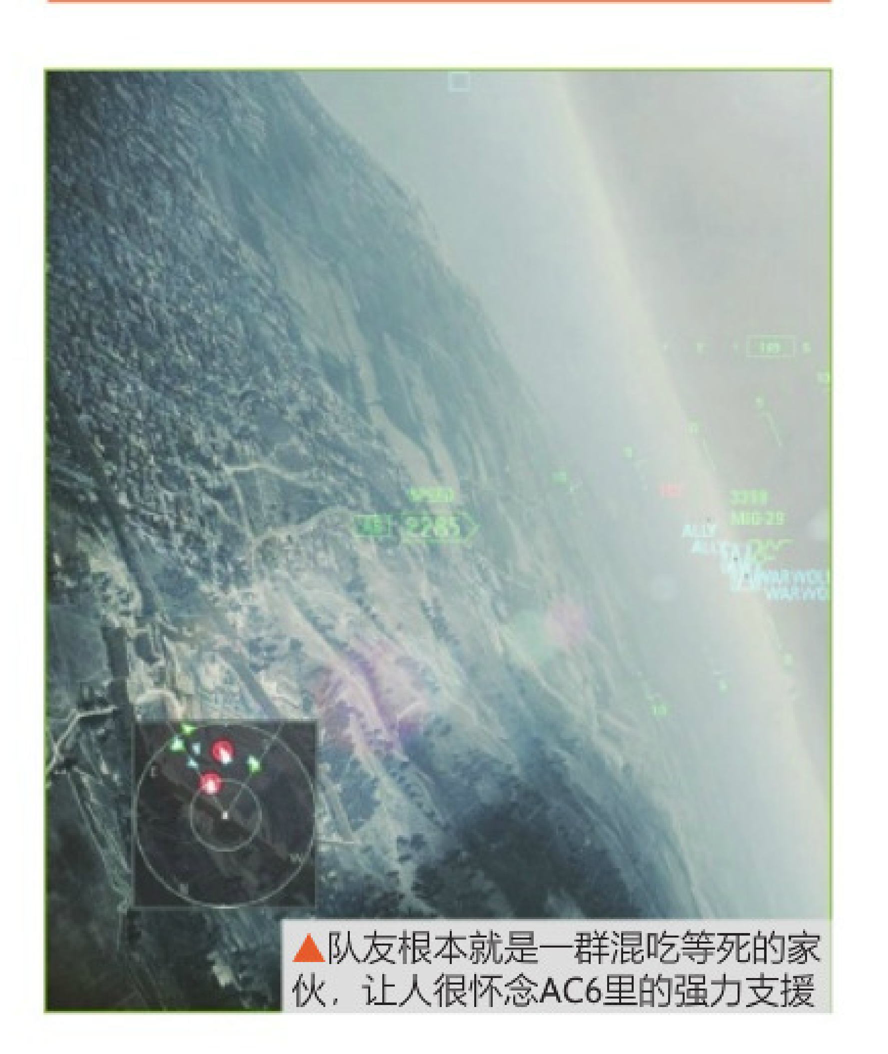
十字路口的《皇牌空战》系列



▲驾驶俄、日、法国的战机，座舱内的报警使用的是该国语言

■江苏 十大恶劣天气

架空世界变成毫无想象空间的现实背景，优雅的空中骑士对决变成了全程疯狗对咬，各种纯属跑题性质的游戏方式把人折磨得没有脾气……


▲队友根本就是一群混吃等死的家伙，让人很怀念AC6里的强力支援

“为什么要把我们的《皇牌空战》系列改成这个样子？”从PS时代就一路追随的玩家们强烈质疑《皇牌空战——突击地平线》（以下简称ACAH）的表现。如果这个问题实在没法得到确切答案，那么不妨先反问一下：“AC系列为什么不能改成这个样子？”

模式化之痛

一般认为，AC系列的国际化是从第四作（《破碎的天空》，PS2,2003年）开始的。精心构建的世界观，与各国战机研发单位的合作，剧本创作功力的飞跃，使得系列具有了娱乐性、流行价值和人文内涵的统一。然而，由于系列的实质只是一个对操作难度和模拟度要求很低的“3D空中射击”，再加上日本游戏制作人根深蒂固的小家子气，系列的模式化倾向也是从AC4开始愈演愈烈——剧情永远都是某个爱好和平的国家，被另一个靠“地图炮”恃强凌弱的邪恶军事集团打得只剩下内裤；第一关总是驾驶老式战机上天迎击对方执行斩草除根行动的轰炸机；过程必然是玩家领衔的空战精英们（实际上都得靠你一个人）同敌人的大军进行“一机当千”，靠队友不失时机的吹捧和敌方的变相马屁来维持“皇牌”的YY；逆推到最后一关，任务一定是开着飞机以钻洞方式敲倒即将实施人道毁灭的“大杀器”，然后进行“珍惜和平生活”的说教……

老玩家们也许对这种模式化并不在意了，但一个值得注意的问题就是系列的销量自从4代开始，就在不断地下降之中。Xbox360平台发售之后不久推出的次世代新作AC6（《解放的战火》）堪称是系列历史上登场人物最多、格局最大、场面最为火爆的一作，然而销售记录却创下了系列历史上的新低（首部没有过百万的作品）。其中的直接原因，是日本游戏市场规模的急剧萎缩以及“变态化”——在“宅、腐、基”小品都可以卖过AAA大作的现实环境下，就连AC6也沦落到靠卖《偶像大师》涂装混日子的地步。更深层次的问题，是

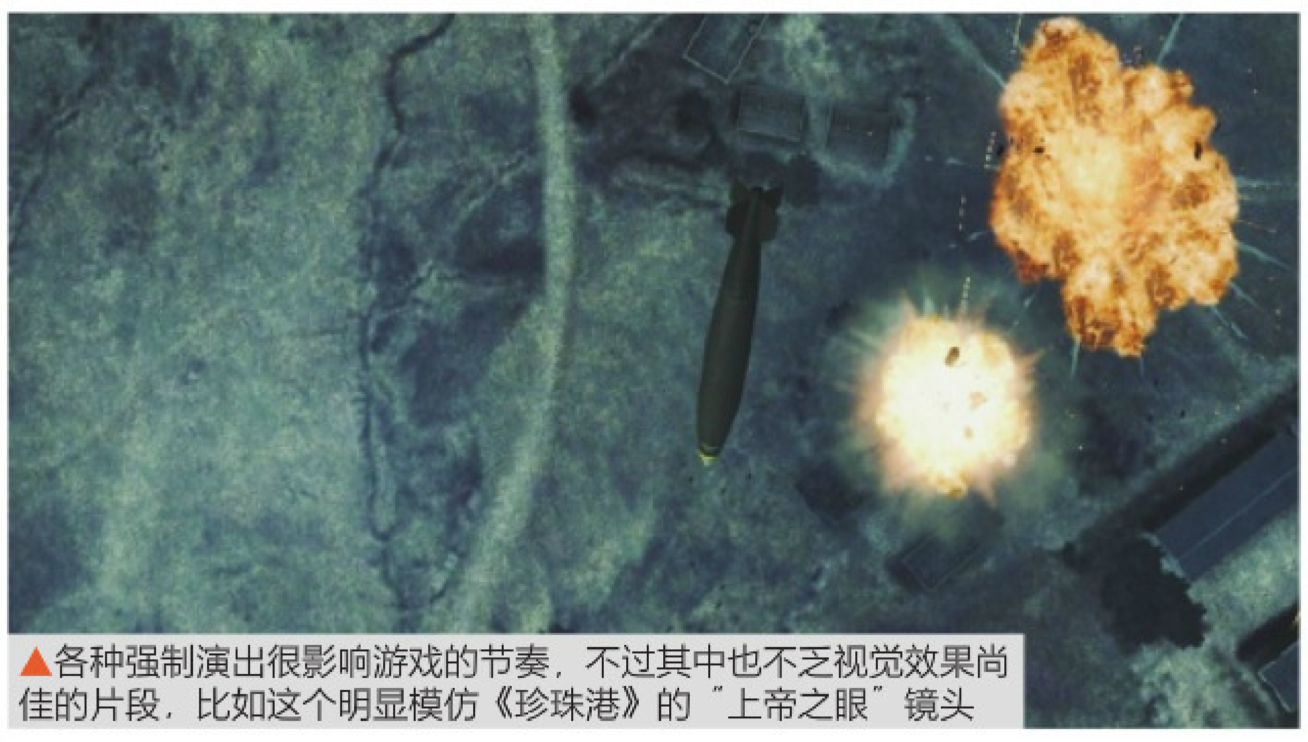

▲故事的主线依然是永远正义的美利坚带领俄国“皇协军”征讨威胁世界和平的坏毛子



▲还要安排美俄并肩作战的剧情，否则本作简直没法再使用俄系机种了



▲第一次有幸驾驶B-2隐形轰炸机，但在这段超低空突防的操作之后，游戏只剩下了固定打靶

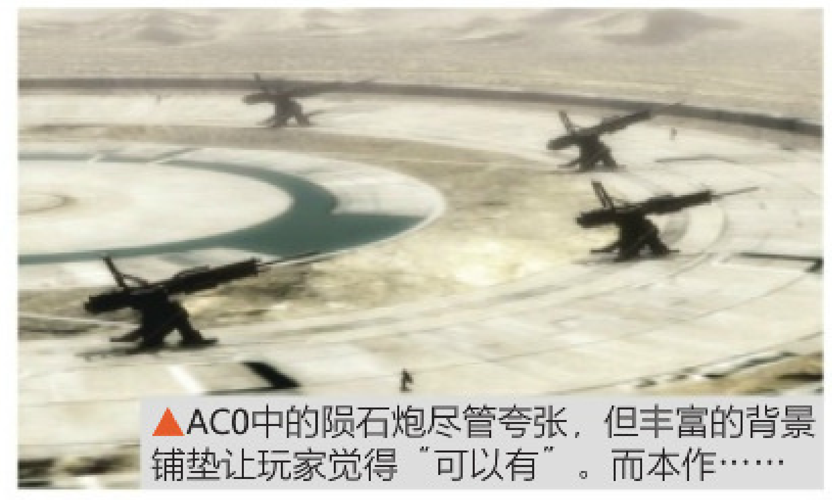

▲各种强制演出很影响游戏的节奏，不过其中也不乏视觉效果尚佳的片段，比如这个明显模仿《珍珠港》的“上帝之眼”镜头

系列骨子里面的日式风格同欧美主流市场的不兼容性。AC5（《未被称颂的战争》）中Razgriz小队在两个超级大国的全面战争中扮演和平的维护者，让刚才还以死相搏的对立阵营转眼间团结到一起讨伐好战派，而“大爱”则让叛军纷纷阵前倒戈；AC0（贝尔卡战争）中那群敌对Ace被主角打得死了基友、情人、徒弟、战友，自己不是沦为山野村夫就是蹲大狱甚至从事酒吧表演、保险推销等服务型行业，可在面对采访时，都一个劲儿地夸赞“鬼神”（Demon Lord，本代主角）技艺精湛、作风优良，仿佛央视新闻节目中被采访的群众演员一般；AC6中一直都是以冷酷外表和职业化作风示人的敌军大佐Victor Voychek在下水道中听了一群小P孩唱的反战歌曲，居然就屁颠屁颠地将本方超武的最高机密拿出来同对手共享了……上述在战争题材日漫中司空见惯的桥段，用欧美玩家的文化背景和价值观却是很难理解的。这些问题在以往也许算不上什么问题，但在“日本游戏市场已死”“‘西进’是唯一生存方向”成为日本游戏制作人的共识之后，Ace Project小组借助ACAH进行一次全方位的变革，已经是一次不得不进行的尝试。

告别日式洗剪吹 引来军事奇幻剧

ACAH从一开始就对准欧美市场，以吸引战争题材射击游戏玩家为目的。作品在E3 2011上的第一个预告片即展现了对如日中天的《使命召唤——现代战争》系列元素的借鉴——比如同样从直升机乘员的主视角看到的核爆场面、头盔上涂着骷髅面具的山寨Ghost，以及谐音也叫“马卡洛夫”的敌方大反派。靠着“空战版MW”的口碑营销，ACAH取得了爆炸性的宣传效果。在游戏风格上，尽管本作由日本制作人河野一聡（AC4、5的主创）担任监督，但在系列以往最为看重的背景和剧本创作上完全交给了《纽约时报》畅销军事小说家Jim DeFelice执笔。

然而，这位“鬼畜写手”在ACAH中的工作并没有配得上Ace Project的信任，他所起到的作用仅仅是撰写了一个以现实世界为舞台的近未来背景，从而避免了AC的架空世界观对新玩家所带来的认知障碍。我们所看到的只是在“汤姆·克兰西”题材游戏中烂大街的剧情套路：俄罗斯的一伙坏分子发动政变窃取主权，并且启动“大杀器”威胁全世界的和平……在《幽灵行动》《鹰击长空》《现代战争》系列中，我们不知道干掉过多少这样喝着伏特加，坐着类似春秋大梦的激进民族主义者、保守军人、武器贩子和红色帝国的遗老遗少们。这种剧本创作上的明显敷衍，让AC系列的老玩家们感受到了背叛甚至愚弄。就拿本作几个类似AC之前几款作品的剧情设定来说，AC5中挑起两个超级大国冲突的“灰人”组织，其前身是一群由于战败而不得不被收编进入敌国军工体系中的科研精英（可以设想下纳粹德国被美苏两方掳走的科学家），这群复国主义者在接下来的几十年时间中，一直都在等待同时对当年导致自己亡国灭种的“元凶”实施复仇的机会。而ACAH中在莫斯科抢班夺权的神秘组织Blatnoi只是一个犯罪集团，匪首Markov却能将自己的爪牙安插到包括北约盟军中的任何地点，一出手就引发半数俄罗斯联邦军队叛变。MW2中的那位“原装正品”的Makarov实施同样的颠覆行为，至少还经过了利用前任的死煽动民粹，利用莫斯科国际机场屠杀事件点燃仇恨，从而让自己的极右翼政党入主克里姆林宫这样一个过程。“好基友反水”这一AC系列的常见桥段在本作中同样再次上演，AC0中僚机Pixy的叛


▲AC0中的陨石炮尽管夸张，但丰富的背景铺垫让玩家觉得“可以有”。而本作……

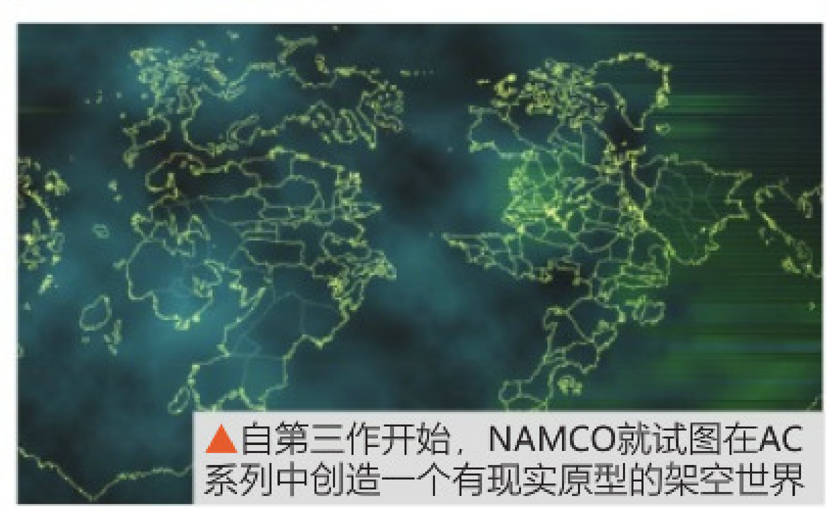

▲AC系列以往的架空世界观，为各种超级武器的出场提供了宽广的舞台


▲CODMW的名场面，被原封不动的搬到了ACAH中


▲Ghost没死，他去ACAH中当火神炮射手了……



▲对于无线电对白中浓郁的日式中二风范，美国玩家毫不留情地进行了吐槽


▲自第三作开始，NAMCO就试图在AC系列中创造一个有现实原型的架空世界

变，关于其动机的伏笔在之前的剧情中均已经留下，玩家也很容易带入这位目睹祖国被自己所效力的军团所蹂躏的雇佣兵王牌的角色，用换位思考的方式来理解其行为。这位有“片羽妖精”之称的佣兵技师的离开是意料之外情理之中，而相比之下，ACAH中俄军盟友Illich少校关键时刻投奔Markov，根本就是按照“非我族类，其心必异”二分法的来决定故事的发展，在意料之中却在情理之外。

启用了一个写实的世界观，又非要延续许多老套路，严重的违和感就这样产生了。就拿本作中用来压轴的超级武器“崔尼蒂”（Trinity）为例，其威力可以与AC5中的高空炸裂弹、AC6的Nimbus巡航导弹相提并论。然而在本作的现实世界观中，我们实在搞不懂这种充其量也就是一个加强版云爆弹的战术武器，居然可以让山姆大叔和北约盟国们人心惶惶仿若末日降临。如果说游戏的前三分之二剧情虽然平淡，但至少还是有一定的写实性和硬派作风的话，那么最后高潮阶段的剧本，又彻底回到了日漫作风：已经战败，并且被击落的Markov刚割断降落伞绳，便能出现在准备投降的叛军将领面前并将其一枪击毙，之后又带着终极武器呼朋引伴，一票Su-27和图-160直飞南美，以此为跳板对美国本土发动袭击（连友军无线电都表示他们应该是从百慕大三角冒出来的）……AC0中的Pixy在看透政客驱使着士兵为了一己之私相互厮杀的真相之后，决定加入“无国境世界”这个试图用“和谐弹”铲除世界上一切政权，从根源消除战争的极端组织——这固然是按照“错的不是我，是世界”逻辑指导行动的日式中二病症状，然而Markov处心积虑地支援非洲叛军，颠覆俄罗斯政权，挑起美俄大战的目的，只是为了给当年死于科索沃战争美军轰炸机下的妻子报仇……这样的动机又有多少符合正常的逻辑呢？

骑士精神不再有 现在遍地是疯狗

ACAH的“大肥猫”系统（DFM，Dog Fight Mode，斗狗模式）自从游戏的主机版发售以来，被一直狂喷到现在，关于DFM是什么、怎么用、优缺点等等老生常谈的问题我们先避而不谈。感到难以容忍本作的玩家不妨先假设一下“如果游戏没有DFM，你的感觉会好些吗？”显然，僚机名存实亡，指挥系统取消，不能购买机体与装备，作战简报浮云化……成堆的问题依然会等着你，共同挑战你忍耐力的极限！

传统要素的消失并非制作组的“不为”，而是“不能”。就拿僚机来说，自从AC5开始，队友就已经分摊玩家的部分压力，到了有“支援要请”系统的AC6中，友军的彪悍战力已经成为了玩家的力量倍增器。在以“斗狗”为主题的本作中，要的就是玩家对满天飞的敌机实施挨个点名，怎能轮到僚机造次？再说机体和装备购买的取消，本作的敌方飞行员开的其实都是蒙了人类战机皮的外星飞碟，正常情况下即便你开着F-22打老掉牙的F-4，恐怕把库存的几百发导弹全部射完都伤不到人家半根汗毛，而一旦用上了DFM，即便将上述机体换过来用，照样可以咬得对方无路可逃，迎接凌空解体的悲惨结局。只要发动了“大肥猫”，甭管什么二、三、四代机还是传说中的T-50，什么尾冲、“眼镜蛇”、弗罗洛夫最小半径翻转机动、“鹞式”书架机动、赫布斯特“蹬壁”，全部都变成了靠变相QTE就能触发的预设动作。只要可以追到DFM发动距离，看到敌机身上出现一道绿色的扩张圈之后按下LB+RB键，任何屌丝机都能迅速变成内置大迎角飞行性能和过失速飞行能力惊人的“机中之霸”。大面积气动控制面和发动机推力矢量系统算什么，咱们的DFM已经无视了全部的空气动力学！如此这般，还要研究机体性能差异和特殊兵装的功能做什么？制作组当然也愿意送个顺水人情。

传统元素全面为“大肥猫”让路，这种作风根本就算不上创新，而是自绝后路，况且DFM本身就是一个问题多多的系统。一个游戏系统成功的好坏，不是看威力有多么爆表，招式有多么华丽，而是看它是否能够在功能、代价、操作要求三方面实现有机统一。如果一个游戏系统的规则中包含了许多“必然”，那么它“必然”不是一个好的系统，DFM恰恰就完全符合反面教材的标准：1、除了打直升机，不开“轨道射击”就一定没有办法击坠任务目标（TGT）；2、这一规则对于以往属于肉靶子性质的地面目标一样奏效，如果你

不进入设计师事先规划好的对地爆击航道开启ASM（Air Strike Mode，空袭模式），发射出去的导弹甚至都没有攻击判定，或者干脆任务失败，跟COD中不听从导演指挥的“主角”们一个下场；3、在高难度下即便咬住了对方，发射出去的导弹也会被无限热诱导忽悠得无一命中，必须用机炮来将敌机轰成渣渣；4、被敌机DFM的情况下，靠传统的套路已经摆脱不掉——这很好，然而以往的“绕圈”规避至少还有G冲、G反冲、加速回旋、减速小回旋等有针对性的套路，现在玩家“一定”要先减速，待屏幕上红绿亮色箭头重合之后使用LB+RB组合键发动“神龙摆尾”来反击对手，然后发生的事情一定又会回到规则1的情形。整个游戏的杂兵战就是不间断地进行这种疯狗循环；对地攻击任务就是沿着几条暴击航道来回反复刷；同敌方王牌中队的厮杀就是不断把屁股暴露给对方，然后靠固定的反击套路咬住对方屁股。而同大反派Markov的对决，居然变成了必须对咬足规定的回合数，让老马当导游，在强制演出的DFM飞行轨道中超低空游览华盛顿的风景名胜，等观光完了才能办正事。最后Markov的失败，甚至让人怀疑是这个家伙实在忍受不下去而进行的放水举动。

以前的AC系列之所以能够用毫无模拟性可言的游戏方式创造一流的空战（而不是空中FPS）体验，关键就在于它能够自始至终带给玩家翱翔蓝天，亲身参与一次漫长战争，亲手推动历史的氛围。清晰的关卡设计一直以来都是AC系列的最大特色：AC4的突击海岸线，玩家扮演的Mibius 1掩护友军登陆，待大军向纵深发展之后遭遇敌方轰炸机编队的反击，于是任务更新为对敌方机群实施拦截；AC0的“焰”一关，“鬼神”掩护友军轰炸敌国工业区，当敌方配备电子战飞机的战斗机群出现之后，需要上前迎击。整个战斗过程中即便没有任务简报和目标提示，玩家也知道自己正在干什么，以及接下来需要干什么；在ACAH中，一味突出DFM所造成的恶性循环，使得不断地使用这一系统成为了最有效率，也是唯一有效的破关方式，游戏操作被异化为了不停按LB+RB，然后狂扫机炮、狂丢导弹。也正是因为DFM的成功率过高，制作组就要塞入更多的敌兵来延长关卡时间。如果你还当自己是一名优雅的空中骑士，那么就等着每一关都卡上很久吧，因为任务目标在这种以最快速度扫掉目标好让第二批TGT刷出来的规则之下就是误导，只有按照“导演”规定好的方法，以最快速度灭掉当前的TGT才是王道。现在，敌人的目标会在任何时间、任何地点刷出来，甚至玩出了“无双”系列经常搞的“空降本阵”伎俩，慢半拍就是任务失败。队友永远是草包，一旦苦战必须急至救援，游戏也就此结束。此外你还要像玩COD那样深刻领悟“导演”大神的意图，不老老实实地触发下一个脚本一样是死路一条……想玩好这个游戏，你就要抛弃从1代开始积累的全部经验，自己将自己当“疯狗”使，才能少走弯路。

结语

ACAH的失败当然不能单纯地归咎于DFM，对传统元素的全面抛弃，才是老玩家对本作嗤之以鼻的原因。无疑，AC系列的旧模式已经成为了制约系列发展，尤其是开拓欧美市场的瓶颈。但ACAH只是推翻了旧世界，却没有带来一个新世界。处于十字路口的AC系列究竟向何方去？希望ACAH这部实验性（并且已经得出“此路不通”结果）作品，能够给AC系列的未来提供有益的启示。P


▲Markov和Bishop两机擦肩而过慢动作特写，这是对AC0中“鬼神”和Pixy那个经典对决场面致敬



▲飞机无需花钱买，特殊兵装全白送……看来制作组也意识到由于DFM的存在，机体选择与武器搭配变得毫无意义

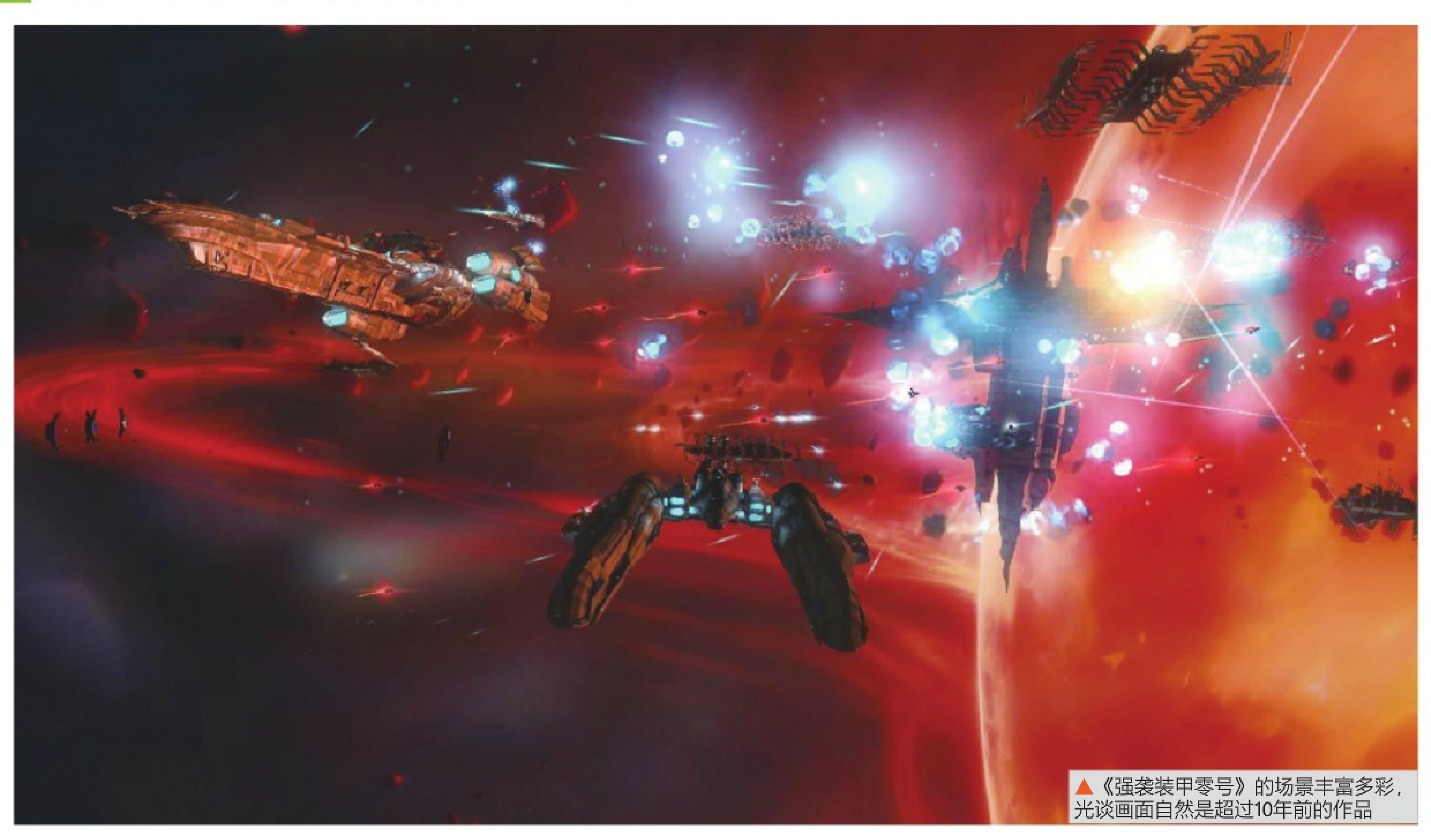

▲由于众所周知的原因，日本制作人一般很少会正面表现核爆场面，而这一传统在ACAH中也被彻底打破


▲尽管被剧情渲染为一个凶狠的Ace，但由于DFM系统的存在，Markov成为史上最弱的一个Boss

「伏兵」

可曾记得驰骋万里星空？

太空模拟游戏的前世今生


▲《强袭装甲零号》的场景丰富多彩，光谈画面自然是超过10年前的作品

■贵州 深海潜水怪

名不见经传的Born Ready Games制作的《强袭装甲零号》成为年初一个不小的惊喜，也让人回想起太空模拟游戏十几年来的转变与无奈。



▲《强袭装甲零号》的漫天弹幕能让你"战个痛快"，但也不过如此而已

虽然制作组成员名单只有25人，但在这款短小精悍的游戏里，你可以身处寂静空旷的黑暗虚空，或飞临喷发着赤红火舌的爆裂行星；你可以迎着飞舞的漫天弹幕自由穿梭，也能发射各种激光、机枪和导弹以一敌百，然后一点点轰掉比自己大几十倍的敌军母舰。《强袭装甲零号》是一款符合期待的太空模拟游戏，而上一次我们沉醉于精彩的太空战争是什么时候呢？这好像还得追溯到2003年的《自由枪骑兵》和《家园2》。

要不是《强袭装甲零号》，估计很多老玩家都已经忘记当年第一次看到《家园》的全三维游戏空间而感到的震撼，也忘记了曾经在《自由枪骑兵》跑商贸易，完成各种任务存钱买飞船的时光。太空战斗游戏曾辉煌一时，而在这个"枪、车、球"铺天盖地的时代，驰骋万里星空的梦想已经离我们越来越远。

真·太空无双的发展历程

并不是所有以太空为背景的游戏都是太空模拟游戏。《星际争霸》《质量效应》和《光环》系列的故事都发生在太空，但是玩家绝大多数时间都是在类似地球的二维地面上操作角色，它们其实是把故事放到太空的RTS、RPG和FPS游戏。真正的太空模拟，需要一个类似真实太空一样的没有地面的三维世界。玩家可以在极大的自由空间里战斗、贸


▲《自由枪骑兵》有着诸多RPG元素，游戏背景除了太空，也有各星球港口城市。



▲尽管是微软当年的经典，但是《自由枪骑兵》迟迟没有出续作

易甚至发展文明，结成社会。

太空模拟的鼻祖是1990年开创的《银河飞将》系列。不论这款曾在DOS系统下运行的游戏如今看来是多么简陋，在那个年代，它确实被人推崇为"电影级别的画面"——当然，那个年代科幻电影的画面今天看来也可能粗糙不堪（库布里克的那部《2001：太空漫游》除外）。《银河飞将》里出现的太空模拟游戏要素至今仍被沿用：从驾驶舱视角下看到的无垠太空；发射各种离子和激光武器；主角驾驶着机动灵活的太空战机对抗数量繁多的敌人和体积庞大的太空战舰。作为太空模拟游戏的开山始祖，《银河飞将》确立了此类游戏的基调，今天的《强袭装甲零号》在玩法上跟《银河飞将》都没有太多不同。

《银河飞将》系列在上世纪90年代取得巨大成功，以至于后来被拍成同名电影，而它的忠实玩家甚至在2012年依然在制作它的续作。2003年的《自由枪骑兵》在延续《银河飞将》玩法的基础上进一步完善，这款游戏不仅融合了RPG、模拟飞行、策略经营元素，更提供了一片极其宽广的宇宙任玩家自由探索，这正是如今成为热点的"沙盒游戏"的前身，而玩家开发的各种MOD将《自由枪骑兵》的潜力开发到了极限。沙盒世界加上多类型的MOD，这两个在如今的RPG游戏里大放异彩的要素，早在2003年就在《自由枪骑兵》身上成功体现。

今天我们看到的《强袭装甲零号》沿用了传统太空模拟游戏的玩法，却没有将《自由枪骑兵》当年大放异彩的要素继承下来。游戏采用的是类似《皇牌空战》的线性故事+随意选择关卡的设定。这种设定常见于各类空战动作模拟和FPS游戏中，玩家可以随时体验以前玩过的每一关的各种场景和桥段。然而对于一款太空模拟游戏来说，这样的设定相当于将原本浩瀚无垠的太空切割成一个个分裂的舞台，玩家只能在特定的舞台里做游戏设计者安排好的规定动作，太空场景本应体现的无限自由度荡然无存。而《自由枪骑兵》中到处搜集配件升级战机的"终极战士养成之路"也简化成了在每一关开始之前选择更新更强的武器和机体。

这种"选关游戏"模式并非不可取，而是采用这种模式的游戏制作者必须对自己的关卡设计拥有充分的信心。如果能够做出COD那样扣人心弦的关卡，很多玩家不会介意把以前的关卡重复玩几次，然而《强袭装甲零号》的情节也是略显乏味的超级飞行员拯救世界套路，在太空中操作战机和机甲战斗所带来的感官刺激也很难与FPS游戏的枪林弹雨相提并论。

好在《强袭装甲零号》的画面和机械设定颇有亮点，太空战舰和战机的设定是很典型的美式风格，而玩家驾驶的机甲又很贴近日式的机械设定，最关键的是这两种迥然不同的风格放在一款游戏中居然显得很和谐，游戏的美工功不可没。

另一个显著的亮点在于《强袭装甲零号》浓墨重彩的场景风格——不仅是作为背景的行星和星云明亮鲜艳，游戏过程中还经常出现高光照射屏幕的光晕效果。这种鲜亮的用色一方面是为了让太空战斗的场面更绚烂，同时也是为了掩盖飞船那粗糙的细节纹理。毕竟作为一款小成本独立游戏，能做到"一眼看上去像一线大作"已经非常不容易了。以独立游戏的标尺来衡量，《强袭装甲零号》堪称制作精良。

星河间的太空史诗

除了自如飞行的太空战斗和纷乱繁杂的未来机械和贸易，人类对太空时代的猜想总少不了庞大的星际帝国和它们之间规模空前的战争。首次将三维空间中的太空战争史诗展现在玩家面前的是1999年由Relic出品的《家园》。它第一次让RTS游戏摆脱了地面的束缚，在浩瀚的太空中展开空前壮丽的战争。同时，Relic一直秉承的"玩家视角能拉近到每一个单位身边"的RTS游戏原则，也在《家园》中首秀成功——玩家既可

以拉远视角欣赏上百艘飞船和太空战舰会战的壮观场景，也可以凑近观察每一艘战舰的种种细节。

借着令人耳目一新的系统和宏大的剧情，《家园》营造了其它任何游戏都无法企及的史诗感。从1999年的《家园》到2002年的资料片《惊世浩劫》再到2003年的《家园2》，三部游戏讲述了一个遭到流放的民族“希格拉”如何找回家园，并在失落的远古文明“本图西”的帮助下守护家园的故事。除了在手绘画面组成的过场动画中露面的卡伦·斯叶特以外，全篇游戏几乎看不到一个具体的人，这也让玩家能从整个民族的角度去审视波澜壮阔的文明历程。而太空中战舰爆炸时听到通讯传来的惨叫，以及你回收一片装满居民的冬眠仓时母舰一句提示“3000万人获救了”，则向我们展现着太空战争那“不流血的残酷”。

《家园》让太空模拟游戏那种独特的美感深入人心，无限宽广的空间、简洁的线条以及舒缓的游戏节奏让它不同于那些追求爽快刺激的战争游戏。而与其他RTS游戏比起来，《家园》不仅提供了更壮观的场面，更让玩家从鼠标点到爆的忙碌操作中解放出来，慢慢地品味无限星空下太空战舰激战的别样优雅。把画面拉近，能看到战舰炮台齐刷刷转向目标，射出一条条耀眼的粒子光速，能听到这些光速切割战舰护甲的声音；而在激战中将画面拉到最远，发现在一眼望不到边的星云之间，不可一世的宇宙舰队之间的战争突然显得如此渺小。

然而，尽管《家园》历代都赢得了一致赞誉，但是这个系列，甚至整个太空环境RTS游戏都并未赢得市场的认可。Relic后来将重心转向更受大众接受的《战锤40K》和《英雄连》，而《家园2》之后再也难见优秀的太空RTS游戏。2008年《太阳帝国的原罪》并没有掀起太大的波澜，原因一方面是由于游戏本身的素质很难与《家园》相比，另一方面太空RTS的新鲜感已经过去，而它暴露出的节奏缓慢、操作困难等问题日渐成为无法解决的死结。当年讲述了希格拉民族波澜壮阔的自我追寻传说的《家园》系列，更多地被当成一款艺术品束之高阁，并且立刻淹没在随后出现的“枪、车、球”游戏大潮之中。

太空模拟游戏的困境与出路

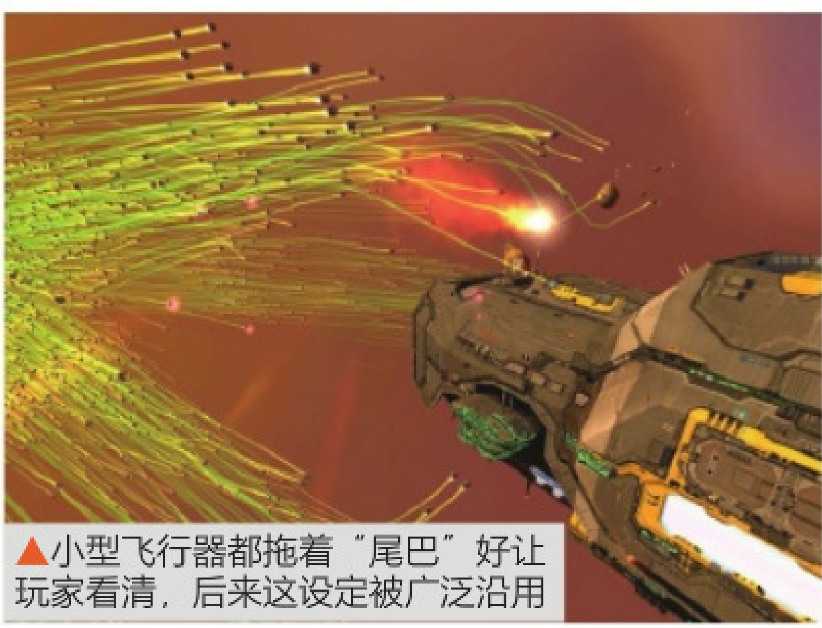
《强袭装甲零号》继承了《银河飞将》以及《自由枪骑兵》开创的太空战斗游戏风格。在宇宙三维空间里的激烈空战让我们不禁回忆起曾经的精彩。然而一方面由于游戏本身的投资太小，无法造成大的市场反响，更不可能让这个古老的题材重焕生机。另一方面太空模拟游戏走到《强袭装甲零号》这里其实依然在自身的瓶颈中原地踏步：三维空间固然可以让人自由飞行，然而如果没有地平线存在，飞行也就失去了其本来的意义。太空模拟游戏始终无法像地面上的飞行模拟游戏一样，做出逼真的重力效果来模拟战胜重力的飞翔快感。而没有地面的束缚，既无法感受超低空飞行的刺激，也无法感受飞行的高度感。事实上不论是《银河飞将》《自由枪骑兵》还是《强袭装甲零号》，玩久了之后你都会明白其实自己仅仅是在做三维空间中的质点运动而已，这种体验跟真正的模拟飞行是无法相提并论的。《强袭装甲零号》提供的爽快感更多来自于色彩浓烈的画面和漫天飞舞的弹幕，而它能做到的这些，任何一款模拟飞行游戏、甚至FPS游戏都能做得更好。

太空模拟游戏的另一个大分支：太空RTS游戏也似乎跟《家园》系列一起走到了尽头。《家园》或许将这个题材可以做的一切都做到了极致，以至于后续作品无法超越，而《家园》所暴露出来的种种不合时宜的问题，也实在找不到方法解决。在今天这个注重快速刺激游戏体验的时代，厂商都在想着如何让游戏尽快地抓住玩家的兴趣，而玩家也大多想在繁忙的生活中抽出十几分钟玩一把“又爽又快”的快餐游戏。一款移动一艘飞船的时间都足够你在FPS里把子弹射光的游戏，有多少人会认真坐下



▲《家园》将太空世界的深邃美感体现得淋漓尽致


▲太空战场面令人震撼


▲小型飞行器都拖着“尾巴”好让玩家看清，后来这设定被广泛沿用


▲《银河飞将》的“电影级”画面


▲X3为玩家提供了一个宽广而细致的游戏世界，但其上手难度让人望而生畏


▲《星球大战》中有很多太空战场景，但并没有一款能与其电影经典地位相匹配的太空模拟游戏


▲《EVE》将《家园》和《X3》融合到了一起，并且进行了前所未有的完善和加强。成为硬核派太空模拟游戏的代表作



▲将游戏切割成一个一个独立的关卡，对于太空模拟游戏而言是一种冒险的做法

来玩呢？

面临无法突破的瓶颈，硬核化、小众化成为许多太空模拟游戏选择的出路。《X3》不仅将《自由枪骑兵》开创的“太空沙盒”发扬光大，严谨认真到近乎无聊的德国人还在刺激的太空战斗题材里做出一款让大多数玩家望而却步的硬核科幻游戏。

在《X3》里，贸易系统得到了空前的强化。丰富多彩，各天区价格不同的贸易商品极大地丰富了玩家跑商的选择。游戏里提供的飞船、武器、配件种类之繁杂、区分之细化达到令人发指的程度。你甚至可以给飞船购买不同的操作软件，从而改变你管理自己船队和飞船的方式——没错，你可以拥有多艘飞船，并让它们根据你设定的路线进行贸易或战争。如果说《银河飞将》和《自由枪骑兵》里你体验到的是当一个打遍天下无敌手的太空英雄，那么《X3》旨在让你建立自己的贸易帝国，精心发展最终成为宇宙间的商业大亨。《X3》系列从上世纪九十年代初一直延续到今天，虽然注定无法成为销量上的巨人，但那群核心玩家的热情却贯穿始终。

《X3》构筑了一个细节丰富的太空沙盒，而另一个被奉为“神作”却在国内人气平平的《EVE》则将沙盒变成了真正的太空社会。不论是舰船和装备的设定还是真实的经济系统和社区互动，《EVE》宛如一个独立自主而宏伟壮观的虚拟世界。而正是这个宏伟壮观的虚拟世界让很多玩家望而却步：事无巨细复杂繁琐的设定让新手操作时手忙脚乱，出奇缓慢的游戏节奏和让人摸不着头脑的商业和组队系统让习惯了泡菜网游的玩家叫苦不迭。很多玩家都是冲着《EVE》那壮观的场景和雄伟的战舰进入游戏，最后又在茫茫星空中一个又一个小时单调到只能思考人生的飞行里备感寂寞和空虚。最后，大多数人都走了，留下来的则成为死忠。

受制于自身的固有缺陷，不论是太空飞行模拟还是太空RTS都无法给玩家提供酣畅淋漓的战斗体验，而真正对太空模拟感兴趣的玩家，其实大多也不是冲着刺激的战斗而去的。他们要的是地面上感受不到，甚至连飞上天空都感受不到的体验——彻底摆脱大地的束缚，在无限星辰间遨游。这是一个真正“无限”的世界，也只有在这样的世界里，游戏设计师和玩家的想象力都能得到无限的激发，去创造属于自己的全新游戏规则。

结语

无论在什么时代，仰望星空的人永远是少数。太空模拟游戏在同“大众”“流行”这些词汇渐行渐远时，对自身核心价值并没有停止开发和完善。而作为一个游戏玩家，不妨也在厌倦了对着无尽的敌人发射子弹的时候，找一个寂静而漫长的夜晚，感受一番驰骋万里星空的感觉。只有这时候我们才会记起，原来在城市那被烟尘和灯光遮蔽的天空之外，还有这如此壮丽的银河存在。

垂暮之战
网游化能拯救传统RTS游戏吗?


▲3月12日，《星际争霸2——虫群之心》正式上线，标志着“星际2”步入资料片时代

■浙江 Narcissus

RTS曾经辉煌，现在却日渐式微。到底是游戏不再合玩家胃口，还是电子竞技拖跨了这种单机游戏模式？网游化能否成为拯救RTS的灵丹妙药呢？



▲新的《命令与征服》游戏名称没有任何后缀，但游戏内容却早已不同

今年3月对传统即时战略游戏（RTS）粉丝来说是个好运的日子，暴雪的《星际争霸2》首部资料片“虫群之心”终于要和玩家见面了，只不过坏消息是国服玩家至少还要再等半年才有可能玩上资料片。作为传统RTS硕果仅存的游戏之一，每当“星际2”有新消息时，总能引来各路英豪华山论剑。今年这个3月也不例外，除“虫群之心”外，还分别有水雷（Relic）的《英雄连2》与EA的《命令与征服》（本作游戏名称没有后缀，为作区别下文称其为C&C OL）紧随其后。虽然后两款游戏由于种种原因没能在3月如约与玩家相见，但对于这两年的RTS圈而言，如此的众星云集依然足以让玩家兴奋。回首三年前的同一个3月，几乎相同的一幕还历历在目，转眼三年过去，在历史那惊人的相似背后，却是事易时移的悲凉。


再聚首，已是物是人非

2010年3月对于很多RTS粉丝来说都是需要准备好足量硬盘空间的一个月，当然，同时还要准备好足量的口水，因为三款RTS名作不约而同地选择在这个月重装上市：《最高指挥官2》3月2日、《命令与征服4——泰伯利亚黄昏》（C&C4）3月16日以及《战锤40K战争黎明2》首部资料片“混沌崛起”3月11日。这几个游戏品牌可谓当时RTS的代表，各家的粉丝自然要借此机会一争高下。在这其中，首先败下阵来的是转型


▲"泰伯利亚黄昏"并非一无是处，它至少告诉我们RTS不带这么玩的



▲《战锤》系列资料片的诚意可以说是仅次于《星际争霸》的了


▲《最高指挥官》系列向RTS玩家诠释了什么叫真正的"战略"

失败的C&C4。这款完全摈弃系列特色，用C&C3引擎制作的实验作品被玩家广为诟病，不但没能吸引到新玩家，还把原C&C系列的粉丝们得罪得不轻，为此后EA Los Angeles的解体埋下了伏笔。《最高指挥官2》换了发行商，也换了游戏风格，其娱乐性与战略性的结合使它赢得了许多玩家的心，至于平衡性，恐怕Chris Taylor（游戏的制作人）会问你："平衡性是什么，能吃吗？"而"战锤2"的亮点依然是独到的游戏背景与游戏模式，"混沌崛起"做到了一部资料片该做的所有事，算是没有辜负玩家的期待。

写到这里有人不禁要问，这些游戏为什么挤破脑袋也非要赶在3月上市呢？其实答案很简单，恐怕都是为了与暴雪原定于同月上市的《星际争霸2——自由之翼》一争长短吧。结果由于"星际2"的跳票，这场阵容强大的华山论剑成了苦苦挣扎的二线RTS品牌间的一场内斗。"星际2"最终于同年7月上市。如今三年过去了，当"星际2"宣布推出首部资料片时，英雄们再度集结，却已物是人非。水雷宣布制作《英雄连2》话音未落，母公司THQ就宣告破产，连《英雄连》首席设计师Brian R. Wood也已于2010年遭遇车祸撒手人寰。C&C系列遭遇4代挫折之后间接导致EA Los Angeles工作室解体，开发途中的"将军2"生生变成了网游项目，如今的C&C OL虽有最熟悉的名字，却成了最陌生的游戏，它已是胜利工作室（与BioWare兼并后的名称为BioWare Victory）的作品了。而开发"最高指挥官"系列的Gas Powered Games也没能坚持走完这三年，就在今年2月被白俄罗斯的Wargaming收购（没错，就是网游《坦克世界》的开发商），无论是半路接手《帝国时代OL》，还是Taylor挂在Kikstarter上的新游戏项目都没能拯救这家老牌工作室，希望他们不会被拉去开发那个奇葩的《坦克世界》网页游戏"将军"（这年头啥游戏起名都叫将军）。

看吧，虽然出现在我们眼前的LOGO依然是熟悉的那个，但那些LOGO背后却早已物是人非，唯有暴雪一成不变地站在电子竞技的舞台上，可以优哉游哉地在三年后才推出游戏的第一部资料片。那么，为什么这些专注RTS多年的工作室会走上如此穷困潦倒的道路，破产的破产，重组的重组呢？有人说是市场风向改变了，有人说是玩家口味改变了，也有人说是开发厂商的咎由自取。无论如何，传统RTS的没落已是不争的事实。在这里，也许所有RTS玩家都会发出同一个疑问："拿什么拯救你，我的RTS？"

网游，你以为我没试过？

网游，曾经被无数中国媒体称为创富神化。中国的神化现在传播到了全世界，似乎无论什么游戏只要网游化就能够起死回生。免费，曾经让无数中国公司一夜成名，中国的成功现在影响着世界的风向，似乎无论什么游戏只要搞Free2Play就可以瞬间成为自动提款机一般的存在。在这种思潮的影响下，RTS游戏的投资商们也开始把目光投向免费网游，认定只有免费网游才能拯救传统RTS。结果呢？结果是无数大牌死在网游化的大路上，而更多的小牌们排好队继续冲。

不说远的，就说上述的三家工作室，哪家没有试过网游？EA不必多说，C&C4的游戏设计就已经是司马昭之心路人皆知了，去年EA品牌总裁Frank Gibeau甚至宣称以后不再发行无需联网的单机游戏，宣判了单机游戏的"死刑"。近年来EA的一系列动作也基本印证了这位总裁的发言，不光是运动类游戏普遍网游化，在EA推出自建平台Origin之后，连传统单机游戏如《模拟人生》《模拟城市》等游戏都被想方设法地塞进社交互动等网络元素，C&C OL由原来的"将军2"项目改头换面变成

连单人战役也不复存在的网游也便不奇怪了。而Gas Powered Games（GPG）也不是没有尝试过制作网游RTS，上文提到的《帝国时代OL》就是一例。本作最初由开发了《光环战争》的全效工作室（Ensemble）负责，但由于运营不利而转交由GPG继续开发。但最终GPG也未能使这款游戏重现活力，失去耐心的微软于2013年初宣布不再更新《帝国时代OL》的内容，实质上宣告了这款网游的失败。平心而论，这次Online的失败部分原因还在于游戏是基于微软那定位尴尬的Windows Live用户平台。当然也有人说游戏的失败在于没有中国国服。虽然身为中国人，我也很希望这个原因是真的，然而事实真是如此吗？水雷的例子还在眼前呢。早在2009年，水雷就开发了《英雄连OL》在中国由盛大代理运营。《英雄连》的素质如何想必无需赘述，除了经典的遭遇战之外水雷也研究了不少新玩法以适应网络对战，但结果这款网游在中国没有活过一年就关服了。如果游戏火爆，何至关服停运？《英雄连》尚且如此，《帝国时代OL》就算进入中国又能如何呢？所以说，传统RTS网游化不是没人试过，问题是至今没有成功的案例。说到这有人可能要举“星际2”的例子。如今不少传统RTS试图网游化可以说都是试图模仿“星际2”的结果，但很多人没有看到的是，帮助“星际2”取得成功的原因不是战网平台，而是最为关键的电子竞技。暴雪这几年在电竞上的投入恐怕早就超过资料片的开发成本了，“星际2”整个游戏的设计理念也是为电子竞技而服务的，这种优势是其他RTS所不具备的。

电子竞技，放过RTS吧

自从电子竞技这一运动产生的时刻起，就与RTS这种游戏类型结下了不解之缘。没有哪种游戏类型可以比RTS让选手有更大的发挥空间了，而且RTS还有很强的观赏性，即使外行观众也能看个热闹。CS等游戏玩起来虽然爽，但观赏性远不如RTS，作为电子竞技的RTS发展至今已经具备了丰富的表演要素。选手之间的一场巅峰对决更像是一场技艺精湛的舞台演出，甚至能让观众看得热泪盈眶，这种感染力正是电子竞技的魅力所在。然而问题是要让电子竞技的演出精彩，对战双方的势均力敌是非常重要的前提。这就引出了电子竞技对游戏的一个基本要求——平衡性。一款不平衡的游戏是很难在电子竞技的舞台上站得太久的，不平衡就意味着玩家能找到最优打法，使得比赛过程千篇一律，不但使游戏的观赏价值大大降低，同时也让普通玩家失去钻研游戏的热情。但问题是，不平衡的游戏就一定不是好游戏了吗？

想想《英雄连》，它的成功并不在于游戏有多平衡，而在于游戏务求真实的体验。水雷并没有将所谓的平衡性放在第一位，而将更多的工作用于武器装备的设计，同样做出了名垂RTS青史的游戏。德国与俄罗斯的许多RTS都走了这样的道路，从GSC Game World的《哥萨克》系列，到Fireglow Games的《突袭》系列，没人规定衡量RTS好坏的标准非得是平衡性不可，RTS首先应该是一款游戏，其次才是竞技。为平衡性而抛弃趣味性只会让RTS的路越走越窄。为老玩家津津乐道的那些经典RTS无一不是有着长达几十小时战役剧情的游戏，与残酷电脑对战从来就没有公平可言，但“战役党”依然乐此不疲。

曾经让RTS无比辉煌的电子竞技现在却成了RTS的桎梏。从某种意义上



▲失望的玩家曾经怒斥EA为“Eat Anything”的无良公司



▲Relic本意是“遗迹”，由于LOGO常常出现在一颗水雷上所以被国人爱称为水雷社



▲Gas Powered Game被《坦克世界》开发商Wargaming收购



▲《帝国时代OL》看起来像个山寨的塔防游戏，悲哀的是它还真没某些塔防游戏赚钱



▲《英雄连OL》商城贩卖强力单位，对RTS游戏来说这不就等于是自杀吗？

说，RTS的平衡性与趣味性之间存在着某些无法调和的矛盾。“星际2”刚刚开测时许多有趣的设想在如今的版本中早已见不到了，原因就在于那些设想会影响游戏的平衡。一种游戏一旦变成电子竞技的工具就必然需要相对稳定的规则。这几年以DotA为代表的MOBA游戏之所以能够席卷电子竞技领域就在于它有一个很成熟的游戏模式——不论游戏怎么变，从英雄的技能数量到小兵的行进路线这些基本规则却是不会大变的。这也是《英雄联盟》能够取代DotA成为网吧新宠的原因，两款游戏的基本规则是相通的。但我们能举出哪款传统RTS是能够取代“星际2”的吗？恐怕是没有的。复杂多变的兵种特性、兼具模拟经营要素的后勤运营以及不同的种族阵营使得RTS千人千面，是无法被复制与量产的。我们可以在玩“星际2”的同时享受《英雄连》《最高指挥官》以及其他许多RTS的乐趣，不同的RTS是可以共存的，而MOBA游戏却往往是替代关系，因为不同游戏之间游戏性的差异并没有那么大。

电子竞技的魅力终究在于“与人斗其乐无穷”，至于用来争斗的工具，其实并没有想象中那么重要。如果让世界上几千职业玩家每天钻研一款游戏14个小时坚持10年，相信就算是《血狮》也能打出精彩的对战比赛来。但对大多数玩家来说，电子竞技终究只是少年一梦，更多时候我们只是想玩玩游戏而已，与电脑AI斗智斗勇同样是一种乐趣。电子竞技的舞台上有一个“星际2”就足够了，那个舞台太小，连暴雪自家的“魔兽3”都已经容不下，哪还有其他传统RTS立足的空间？这样的道理EA你怎么就不明白，为什么还妄图以电子竞技来拯救你的RTS品牌呢？退一万步说，就算是暴雪的“星际2”还为玩家们准备了精致的战役任务，而C&C OL居然连单人战役任务都取消，EA真的是自绝于玩家啊。

不要死，也不要孤独的活

在过去的日子里，试图网游化的传统RTS无一例外地失败了。网游化这剂万能灵药没能阻止传统RTS化作时代的眼泪。如今打开游戏网站点击RTS的分类，那里早已被各类塔防与MOBA游戏占满。也许每个时代都会有代表自己的游戏类型，而传统RTS的辉煌巅峰可能被永远定格在了世纪之交。这种游戏类型不再受新生代玩家欢迎的深层原因是多方面的，我不敢妄言暴雪在这其中到底扮演了何种角色，但不争的事实表明，“星际2”的成功模式是无法被复制的。网游化的RTS要成功就必须考虑平衡性，但要持续吸引玩家又必须使游戏保持多样性和趣味性，这两者之间很难达到平衡。而如果网游化的RTS不依托电子竞技，其盈利模式又成为一大难题，无论是微软的《帝国时代OL》还是岩石壁画（Petroglyph Games）的《灭国战争》都遇到了这个问题。据称《帝国时代OL》中解锁一个种族的价格甚至不如DNF中一套时装的钱，再对比一下开发一套时装的成本与开发一个种族的成本，就能看到传统RTS有多不容易了。MOBA游戏由于具备了更多的角色扮演要素而基本上解决了盈利模式的问题，但传统RTS依然任重道远。

“不要死，也不要孤独的活。”这句话也许最能代表我对传统RTS的祝愿了。也许这个时代已经不再需要RTS，但我相信依然有许多玩家钟情于这种游戏类型，也依然有许多游戏制作人“专注RTS几十年”。网络将玩家们联系在一起，让小众的群体也不孤单。即使多少年后无人再问津RTS，至少还有“残酷电脑”陪伴我们日日夜夜。



▲大多数MOBA游戏都是同质化的竞争关系，不是你死就是我亡

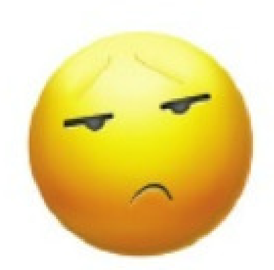

▲ GSC Game World的作品可谓俄罗斯RTS的代表，可惜这家公司也没能活过2012年



▲《灭国战争》试图采用多人（最多支持60人）对战的方式来解决RTS网游化的“战略”问题



▲2013年依然有许多RTS值得期待，比如在Kikstarter上募资的《横扫千星》（Planetary Annihilation）





游戏类型	休闲
目前状态	内测
制作公司	T3
运营公司	博瑞天堂
版本号	Ver.0119
游戏体验	索然无味

劲舞堂（http://au2.uu5.com/）





一款休闲音乐舞蹈类游戏。本作是著名游戏《劲舞团》的续作，但在国内由于更换了代理商的原因，所以改名为《劲舞堂》，没有出现“2代”的字样。游戏模式为传统的房间模式，游戏人物的风格以大头Q版为特色，每一个注册账号只能创建一个游戏角色，神奇的是游戏角色的性别是在注册账号时选定的，而且一旦选定就不能更改，可见运营商格外关注玩家的“性别”。游戏画面明显是几年前的水平，由韩星张根硕代言是本作游戏的卖点，但游戏中张根硕的人物建模一点也不美型。无论玩家选择了什么性别，在游戏开始之后的主线剧情里人物的台词、动作都是一样的，看不到制作的诚意。另外，本作的鼠标点击设定也很怪，对话确认都要用右键点击，不知道这个设计用意何在。在现在的测试阶段，游戏模式还不太丰富，主要的游戏模式只有两种（经典模式和飞碟模式），游戏中的歌曲也不太丰富，曲库有些陈旧，以韩国与欧美歌曲为多，可能是因为还没有与国内音乐公司展开合作吧。作为一部在韩国已经运营了好几年的老游戏，本作到2013年才被引进中国运营，在时髦程度上已经大打折扣，亮点明显不足。





游戏类型	休闲
目前状态	内测
制作公司	永航科技
运营公司	腾讯
版本号	0.9.4
游戏体验	普普通通

QQ炫舞2（http://x52.qq.com/）





同样是一款休闲音乐舞蹈类游戏，由开发了初代《QQ炫舞》的原班人马开发。游戏依然保持了上一代的萌动Q版风格，虽然角色的面部细节不多，但人物建模总体看起来还算舒服。角色总算不再是不会眨眼不会动嘴的3D布娃娃了。在创建角色时可DIY的造型选项并不多，这主要是由于大部分造型都变成了商城销售的物品。本作现阶段的游戏模式已经比较丰富，除了音乐舞蹈类游戏最基本的游戏模式之外，还有生存模式、对战模式、节奏模式等（但比起一代，各类不同玩法还没有被完全开发出来）。游戏中的歌曲比较丰富，包括欧美日韩与许多最近流行的华语歌曲，人物的舞蹈动作也算流畅，而且不同性别会有体现性别特点的舞蹈动作。除此之外游戏还有单独的个人剧情任务与宠物系统、家园系统，提升了玩家粘性。本作的一大特点就是游戏中的社交元素非常多，充分利用了QQ的社群特点，在诸多任务中特别强调伴侣任务。聊天信息栏中跳出“XX与XX结为伴侣”的信息次数十分频繁。最后，本作游戏现阶段的主程序似乎不太稳定，在载入时偶尔会出现游戏假死的情况，无法通过关闭窗口按钮退出游戏，必须通过任务管理器关闭。



游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	文德互动
运营公司	文德互动
版本号	217
游戏体验	索然无味

新誓记（http://xsj.c7game.com/）





一款3D奇幻MMORPG游戏。游戏总体上属于比较传统的类型，现阶段可选职业已较丰富，战士、枪手、法师等一应俱全，但同一职业无法选择性别。创造角色的可选择内容依然是固定项目，没什么特别之处。本作游戏画面大约是4、5年前的水平。野外地面细节还算丰富，怪物造型一般，NPC撞脸的情况依然比较多。本作游戏最大的特点在于名为“芙兰”的精灵宠物系统以及可容纳众多玩家同时战斗的国战系统，在新手任务时玩家还无法体验到这些系统。虽然官网号称玩家可以自己培养出独一无二的芙兰，但从培养方式上看没什么新鲜的，与其它宠物游戏并无二致。本作虽名为《新誓记》，实际上是一款原本由韩国开发的换壳网游，原名为《创誓记》。虽然拥有精灵耳的宠物比较萌，但本作画面已经明显落后于2013年的主流3D画面，在精灵的人物设定上也不如《天堂2》等游戏吸引人。另外，作为一款境外游戏，本作还存在中文字体突兀、UI界面不美观的问题。开场介绍游戏背景时文字都粘在一起，很影响美观。中文字体美化的问题似乎常常被运营商忽视，但从这些细节也可以看出运营商对待游戏的态度。





游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	完美世界
运营公司	完美世界
版本号	0.1.27
游戏体验	比较不错

圣斗士星矢OL（http://seiya.wanmei.com/）





一款以经典动漫为背景改编的MMORPG。本作由完美世界自主研发的Angelica3D引擎开发，并且获得了日本出版方的正式改编授权。作为一款动漫改编的网游，本作人物设定没有走真人路线，而是强调了原作的大眼睛粗眉毛的人物设定，以日式人物头像搭配真实身材比例。但从游戏中的实际体验来说，这种人设多少有点矫枉过正的感觉，有一股浓浓的日式动漫游戏的味道，让人感觉整部作品中人物的年龄都下降了10岁，全成了一群小正太。除人物之外本作最大的卖点是圣衣，在创建角色时可以选择自己的星座，游戏对圣衣的建模还是令人满意的，可能想见，不同的圣衣将作为装备组成本作非常重要的装备体系。在剧情方面，游戏以原创漫画为主线剧情的脉络，将许多著名的场面都加入到游戏之中，并依据游戏需要进行适当改编，游戏的开场动画与过场的实时演算动画都能很好地增加代入感，给人总体感觉还不错。本作游戏的战斗系统依然是传统的MMORPG，有点《剑灵》的感觉，技能音效使用了一些当年动画中的经典音效，但在表现圣斗士大绝招的方面，本作这种战斗模式明显没什么爽快感可言。



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	传奇网络
运营公司	昆仑万维
版本号	103
游戏体验	比较不错

晴空物语（http://q.kunlun.com/）





一款萌系MMORPG游戏。本作主要以吸引女生的萌系内容为卖点，所以进入游戏之后人物都是蘑菇三头身（就是人物的头特别大，身体相对很小）。游戏现阶段暂时只开放3个种族共6个职业，每个种族都可以随意选择男性或者女性。本作人物的另一个鲜明特点就是不论哪个种族都长着兽耳与兽尾，让人物显得更为可爱。游戏世界光线明亮、风格卡通，场景物体比例都很夸张，许多物品都进行了拟人化处理，连作为怪物的虫蛆都是肥肥可爱系。角色无论是打怪还是与NPC交谈动作都非常丰富可爱。作品背景音乐柔和，音效也很轻柔。总体风格保持得很好。至于本作游戏的玩法，则参考了以《魔兽世界》为主的一些主流MMORPG的玩法：随机副本的组队形式、称号荣誉系统的设计、怪物的仇恨模式、甚至主要角色的技能都有明显的“魔兽”味。从本质上说这款游戏就是披了一层萌系外衣的“魔兽”，当然如果游戏的PK与角色成长做得也有“魔兽”那么平衡，游戏倒值得一玩了。

月评：正版改编离我们到底有多远

■北京 一丝blue

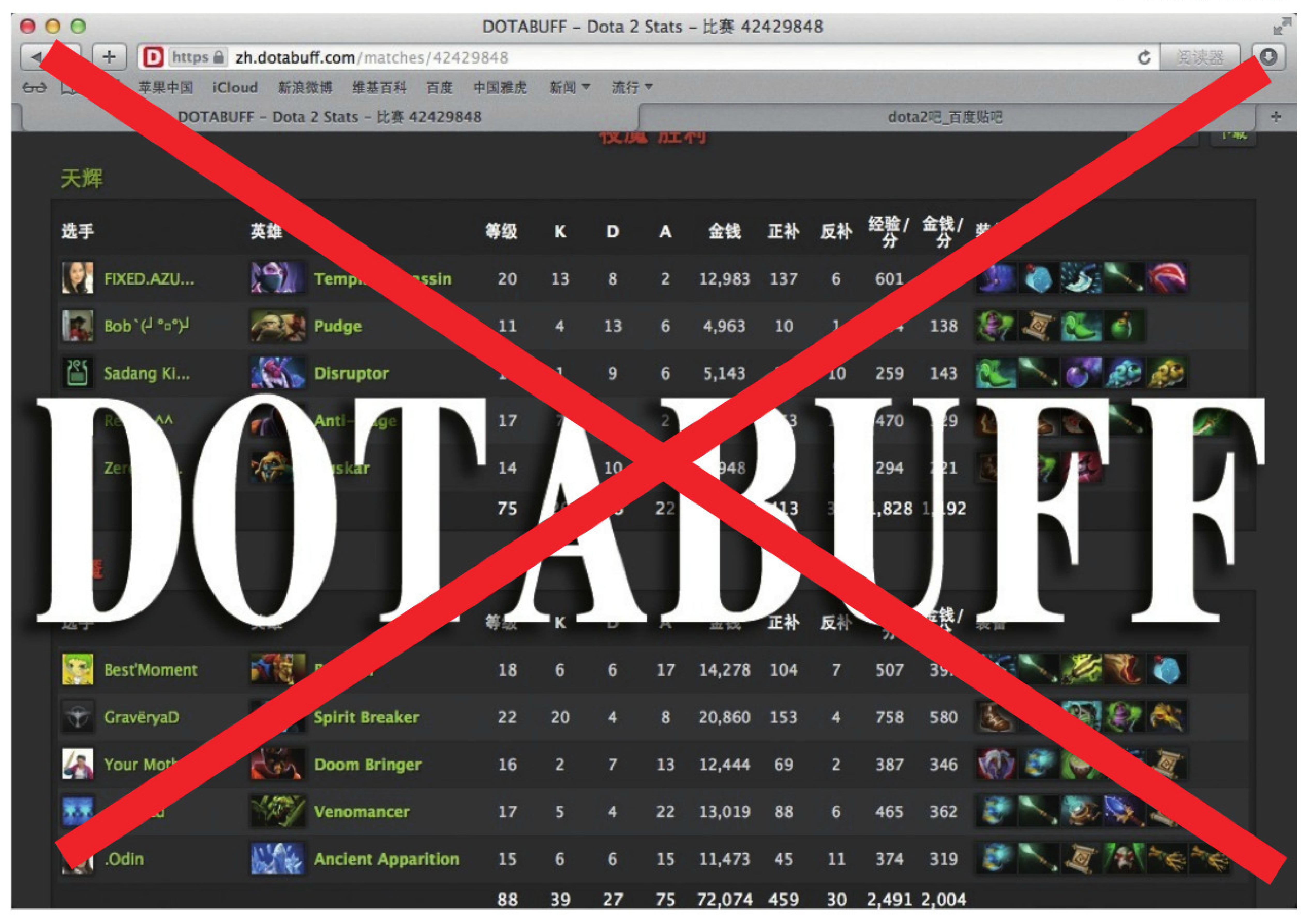
本次游戏测试正值农历新年期间，大过年的游戏公司也是要放假的，整个2月份公开测试的游戏特别少，真可谓是如假包换的游戏淡季。于是本次测试以1月游戏为主。在今年1月被炒得最热的新闻无疑是各类国内公司拿下正规版权的新闻。其中包括昆仑万维代理《晴空物语》顺便高价买下许多日本动漫形象的正规版权，以及腾讯正式与日本合作开发《火影OL》等等。本次测试的《圣斗士星矢OL》也是取得日本正式授权开发的网游。几年前，改编日本的动漫是韩国公司最爱干的事情，没想到转眼之间，中国的厂商也开始试水这条道路了。这难道是厂商的版权意识一夜之间觉醒了吗？恐怕并非如此，要知道授权可不是双方睦邻友好互赠的礼物，而是需要付出真金白银换来的，中国的商人最精明，才不会白白地拿钱去打水漂，如今中国游戏厂商也开始注重版权，在这方面开始持续投入，归根结蒂是因为中国玩家的素质在提高。无论是工作后有支付能力的老一代玩家，还是在新环境中成长起来的新玩家都开始重新认识版权，“有爱就玩正版”的观念已渐渐深入人心。

《圣斗士星矢》这部动漫在中国影响了一代少年，在完美世界之前也有许多公司开发过同类题材作品，比如《圣斗士传说》《圣斗士OL》等等，这部热血作品很适合改编网游，但没有公司打出过正版授权的旗号。《圣斗士星矢》原版漫画在1990年就已完结，它如今对中国新生代少年的影响力明显不如20年前对老玩家的影响，这也导致这样一部作品网游化之后的定位变得尴尬。以我拙见，现在初入游戏圈的许多游戏策划倒正好是处于看着《圣斗士星矢》长大的一群人，他们提出这个改编企划方案也许只是为了圆心中一个未完的梦想吧。做游戏的一厢情愿，可玩游戏的并不一定买账啊。可以说，完美世界本次的改编游戏质量并不低的。但当30岁的老玩家听着熟悉的音乐、看着熟悉的画面却发现黄金圣衣也要强化（聚能）到＋6才可以一战时，不会突然感到心中某处的世界观崩塌了吗？这样一款游戏明显不是做给30岁老玩家用来怀旧的，却用了一个30岁老玩家熟悉的题材，游戏到底算是定位在哪个人群了呢？顺便说说完美世界的人设，本来完美的3D人设功底并不差，但从本作看他们将动漫人物3D化多少还欠缺点什么，这点真该看看光荣的捏人工夫，无论是《海贼无双》还是《北斗无双》都漫画改编的3D游戏，那3D人设可谓神形兼备。

光从市场定位来说，改编“火影”题材的游戏就靠谱得多了，腾讯已经将正版改编的计划提上日程，市面上现存的“火影”类页游必须抓紧时间最后捞一笔了，不然就得等着被秋后算账了。至于昆仑万维则走萌系路线，无论是新引进的《晴空物语》还是大家熟悉的《仙境传说》都是以萌系为主打，先买下各类版权就是为将来在游戏里卖龙猫、丘比等各类萌系宠物打下基础嘛。可以说，一个正版的时代已经离我们不远了。说到头，让商人去遵循道德规范总是不大靠谱的，市场最终还是由玩家的素质决定的。

DOTA2“天梯积分”的非正常死亡

■江苏 王念忠



《庄子·逍遥游》中有云：“庖人虽不治庖，尸祝不越樽俎而代之矣。”——“越俎代庖”这个成语用来形容DOTABUFF再适合不过了。自从2011年8月内测至今，Steam平台的DOTA2一直都没有一个公开的积分系统。然而，2013年1月23日，仅仅作为一个第三方“小网站”的DOTABUFF，利用游戏中的玩家数据，推出了一套自己的天梯积分系统，并美其名曰DBR（DotaBuff Rating），玩家反响极其强烈。然而，好景不长，隔天，1月25日，Valve以“侵犯隐私”这一看似名正言顺的理由切断了DOTABUFF收集数据的渠道，仅仅存活1天多的DBR就此彻底夭折。不仅如此，DOTABUFF的基础数据收集功能也受到了严重的影响，整个网站被迫关闭。作为一个第三方数据收集网站，DOTABUFF与Valve一直相安无事，而且新增的DBR功能也只能看到自己的积分，并未严重威胁隐私，为何Valve会突然以保护隐私的名义将DOTABUFF逼上绝路？这背后一定另有蹊跷，且听笔者从头道来。

一 DOTABUFF不火没天理

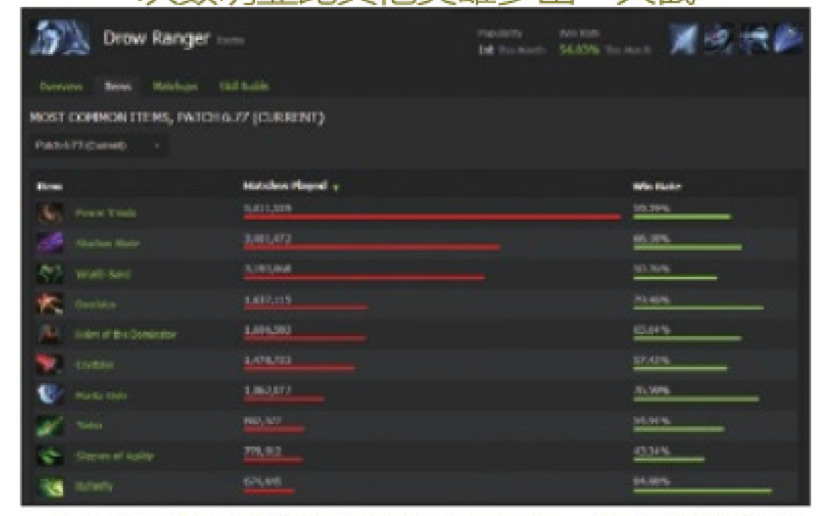
DOTABUFF最初的原型是一家比利时人运营的DOTA2数据分析网站“stats.DOTA2.be”，后来美国的Elo娱乐公司（Elo Entertainment LLC.）将其改造、完善，形成了最初的DOTABUFF。这家公司的老板曾经建立了GotFrag.com（2007年被MLG纳入旗下的美国电竞网站），拥有着一定的经验和资源。他们现在同样运营着《英雄联盟》的数据分析网站“ELOBUFF”，但其在国内的名气却远远不及DOTABUFF。

DOTABUFF的恐怖之处在于，它完完全全不像一个第三方网站。DOTABUFF通过记录每一场DOTA2公开匹配赛中的信息，给每个英雄、每件道具、每个玩家建立数据。玩家通过Steam账号、密码登录网站，即可查看自己的详细战绩信息和比赛记录。绑定Steam账号的登陆方式、灰黑色调的设计风格，也让许多玩家误以为DOTABUFF是Valve自家的网站。实



“越俎代庖”的DOTABUFF非要替Valve做点什么，结果引火上身

版本胜率最高的前10名英雄。小黑被人玩的次数明显比其他英雄多出一大截



小黑最常出的10件装备及胜率。需要稍微留意的是，这里仅统计比赛结束时仍留在装备栏中的道具.

际上，任何人都可以在不登陆的情况下看到任何人的详细信息，包括“胜率”“负场”等等在游戏内被隐去的信息，这也让Valve在后来的发难中抓到了把柄。

由于DOTABUFF的数据是一场不落地统计的，所以英雄胜率等信息具有完全的统计学上的意义，因为它的样本容量就是整体。由于DotA与DOTA2的一致性，即便你是DotA玩家，DOTABUFF中的数据也有着很高的参考价值。下面是几个例子：

（1）自从6.77版本发布至截稿日，小黑被人玩了近600万次，胜率56.99%，场次、胜率均为第一，明显是个加强过头的英雄。胜率为英雄在下个版本中的削弱/加强提供了一定依据；

（2）小黑出假腿、相位、秘法、绿鞋时的胜率分别为59.39%、58.20%、57.68%、56.43%，需要注意的是，小黑出场的600万次中，秘法小黑仅有6千余次。更需要注意的是，出装与最后的胜负之间，仅仅是一种相关关系，不是因果关系。圣剑小黑有95.71%的胜率，但你没法说因为出了圣剑才赢的，还是因为胜势太大才买得起圣剑。注意，只有同级别的装备（各种基础鞋之间、蝴蝶大炮金箍棒之间）才有对比的意义；

（3）在同一月中，尽管敌法师仅有41.19%的超低胜率，但他对阵发条时仍拥有2.13%的明显额外优势，对阵骷髅王拥有1.78%的优势，对阵血魔有5.93%的劣势。这些数据让你明确知道，什么英雄克制什么英雄，选人的时候心里有底。不要总用常识和经验去判断，一般人都不会想到敌法师克发条甚于骷髅。

至于流行的加点、单个物品胜率、职业玩家胜率排行等等更多的功能，感兴趣的读者可以去自行探索、总结。尽管这一切看起来很好很强大，但是必须注意，数据仅仅是个参考，数据至上的思想是愚蠢的。要知道，Steam平台的DOTA2玩家半数来自欧洲，中国和东南亚加起来不足16%。某件装备的流行，可能仅仅适用于欧美打法。或许各种“坑爹班”视频对国内的装备流行趋势的影响更大一些。

至此，不用我说大家也会明白，这样的网站，不火没道理。但正如俗话所说，“人怕出名猪怕壮”，过于完美的DOTABUFF有些喧宾夺主甚至功高盖主的嫌疑。有网友表示“Valve果断把DOTABUFF收购了啊”——“Too young too simple”，DOTABUFF的数据本身就来源于Valve，Valve不是没有能力做这样的数据分析，而是故意不愿意给你看。大公司可以我行我素，忽视用户的部分要求，更改用户习惯；小企业就只能竭尽所能迎合用户需求来谋求生存。而且完全透明化的数据信息对于DOTA2来说也非绝无弊处，比如玩家看到小精灵惨淡的流行度排名（93名）和胜率（44.66%），会进一步加速该英雄被玩家雪藏、抛弃的速度，尽管这是个开黑非常厉害的英雄，值得玩家尝试。

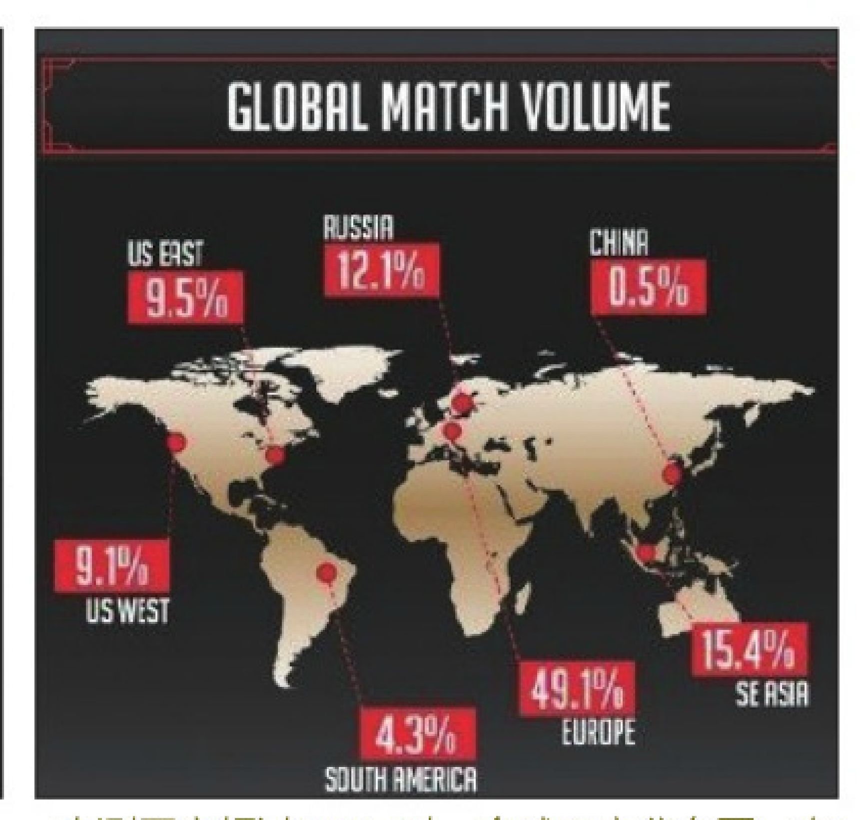
BEST VERSUS THIS MONTH

Hero	Advantage	Win Rate	Matches
Clockwerk	2.13%	43.67%	34,127
Skeleton King	1.78%	42.30%	68,403
Queen of Pain	1.40%	47.07%	79,028
Dark Seer	1.36%	43.79%	51,808
Pugna	1.30%	49.04%	31,300

WORST VERSUS THIS MONTH

Hero	Advantage	Win Rate	Matches
Bloodseeker	-5.93%	38.41%	90,436
Drow Ranger	-5.32%	31.58%	193,487
Riki	-4.74%	37.17%	111,673
Ursa	-4.47%	36.21%	66,224
Phantom Assassin	-4.26%	44.04%	94,076

2013年1月，敌法师克制、害怕英雄TOP5



内测用户超过300万时，全球玩家分布图。有意思的是，就连这样的新闻都是DOTABUFF发布的，而非出自Valve官方

DOTABUFF这帮家伙与Valve的沟通也是非常有限的。每次更新一个新功能，DOTABUFF所做的也就是把自己的想法提前发邮件告知Valve，但财大气粗的Valve往往连理都不理。虽然Valve在表面上对DOTABUFF作出不闻不问的态度，但实际上对DOTABUFF的流行也是看得一肚子愠火。Valve在爆发之前，一定也忍了很久，早就想收拾DOTABUFF却缺一个导火索。正巧，DBR诞生了。

Would you like the opportunity to see the Dotabuff Rating (DBR) of other players even if it means they can see yours?

Option	Votes	Percent
Yes, ratings should be public	16140	64.51%
No, ratings should be private	6970	27.86%
It doesn't matter to me	1909	7.63%

尽管投票结果显示有超过六成的玩家支持公开DBR，DOTABUFF仍然明智地选择将其设为隐私

SKILL DISTRIBUTION

Here you can see the distribution of players by skill:

200000 150000 100000 50000 0

1550 86%

0 300 600 900 1200 1500 1800 2100 2400 2700 3000

玩家水平分布基本呈正态。笔者新账号仅打了几十盘，DBR为1550，就超过了全球86%的玩家，可以推测出欧美玩家有多菜

Dotabuff Rating	Percentile	Last Match	Level	Record	Win Rate
2107 (Diamond)	99%	16 minutes ago	106	1892 – 1885	50.09%

即便是2107分的大神，也不见得有多高的胜率

二 山寨版的“天梯积分”

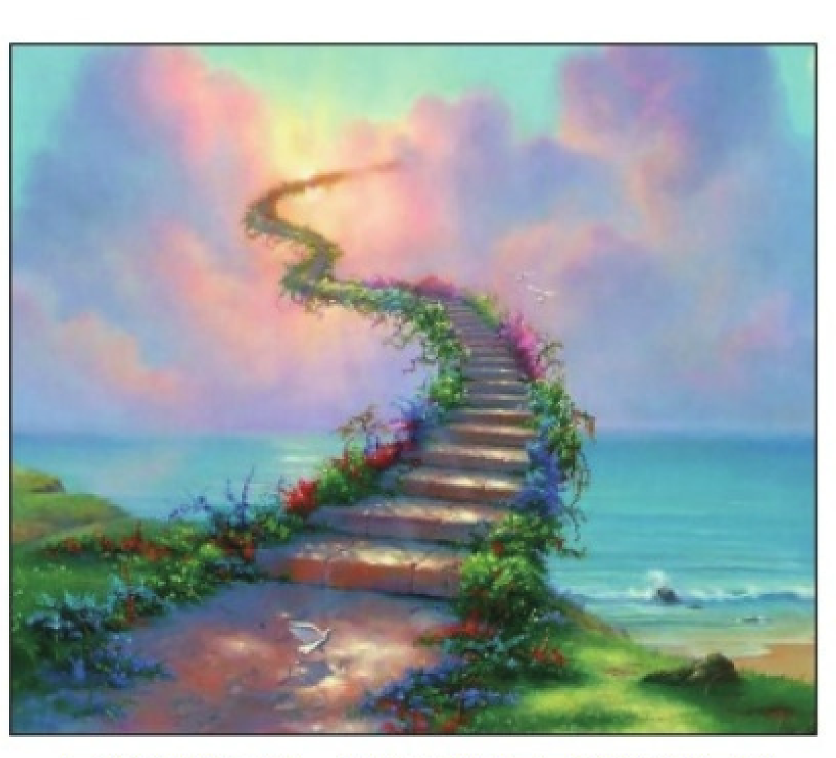
积分，与游戏无关，与游戏息息相关。对于竞技游戏而言，要不要有天梯积分，这是个值得探讨的问题。对积分的追求，归根结底来源于人内心不可估量的好胜、攀比欲望。即便有道貌岸然的人给你扣上“分奴”的帽子，在人内心强大的欲望面前，这点儿鄙视的力量实在过于微渺。分，已然成为许多玩家的“命根”。正因此，一套独立于游戏之外的积分系统，竟然也可以成为某些平台的核心竞争力所在。如若没有积分，玩家在DotA中耗掉的时间也许没这么多，也许11平台的DotA一年开局数也不会达到10亿。虽然表面上看来天梯积分对于竞技游戏来说是不可或缺的，但是积分制度中的缺陷也会被庞大的玩家群体无限放大，产生巨大的负面影响。11天梯系统所产生的玩家功利化倾向就是一个例子。因此，天梯积分规则的制定一定要慎重再慎重。

在正式公布天梯积分系统之前，DOTABUFF在自己的论坛中做了个投票，有64.51%的网友认为“应该公开所有人的DBR”，有27.86%的网友认为“积分只能自己看到，属于个人隐私”，还有7.63%的网友表示“无所谓”。DOTABUFF很聪明，知道在这件事上不能遵从少数服从多数的原则，在DBR最终发布的时候，还是选择了将其设为隐私（全球前50名除外）。这进一步印证了Valve保护隐私的说辞只是个幌子。实际上，游戏内外，玩家能查看到的私人信息并不具有本质的区别。如果你闲着无聊，完全可以通过翻看一个陌生玩家每一场比赛记录的胜负来计算其胜率，也不过寥寥几分钟的功夫。至于Valve为何对DBR有如此强烈的反应，让我们先来看看DBR到底是个什么玩意儿。

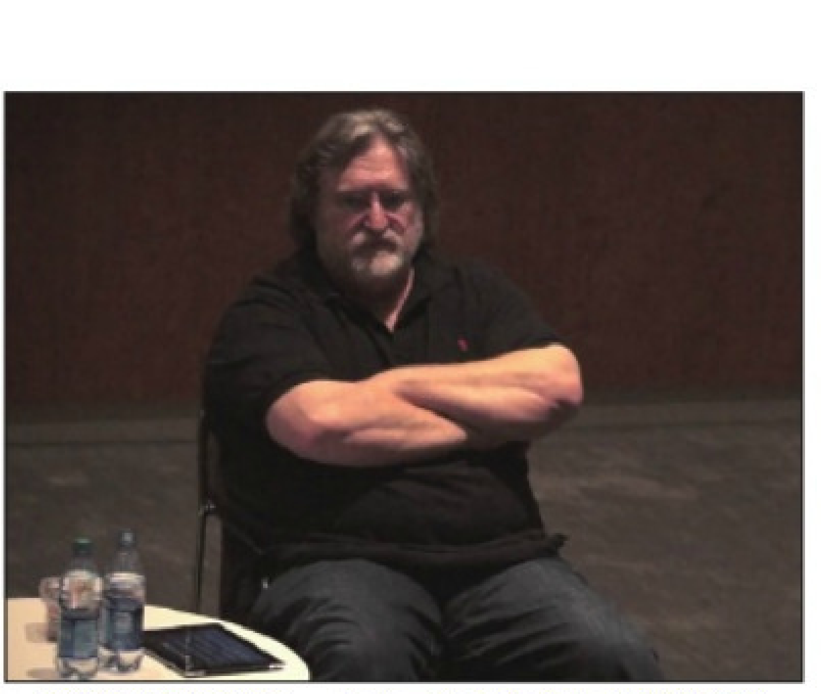
DBR是一套衡量DOTA2玩家水平的排名系统，虽有别于游戏中内置的隐藏积分MMR（MatchMaking Rating，比赛匹配积分），但差别不大，事实上两者有很强的相关性。DBR的高低与选手胜率之间没有明显的相关性，胜率不足50%的选手依然可以是天梯积分2000+的大神。这一点和内置MMR特性有关，坑爹的匹配系统总是拼命把你拉回50%的胜率，甚至不惜以给你菜鸟队友为手段。与普通的ELO排名系统类似，DBR的积分范围在0~2000多之间，所有玩家的积分大体呈正态分布，略微有些正偏态（低分玩家更多一些），玩家平均积分在1300分左右，也就是说，超过1300分的玩家就已经超过了半数选手的水平。最值得注意的是，DBR并不以玩家的KDA（杀、死、助）等任何数据为依据，而是仅仅通过10名选手的原积分和比赛胜负结果来进行积分的加减。

这样一套天梯系统，看起来非常美好，既能衡量玩家的水平，又能避免KS等功利化的现象发生，可事实真的如此么？前面讲过，天梯规则的制定一定要慎重再慎重，这套天梯积分规则的缺陷太过明显，比如，与11天梯相比，它缺少了英雄积分转换为最终积分的过程。也就是说，如果你想的话，你可以只玩一个擅长英雄，也能拿到很高的天梯积分。这不，天梯积分第一名的“☆☆”同学居然是个几乎只玩小精灵的玩家！！一共755场比赛他玩了680场小精灵，他居然排在了ChuaN神、B神等等所有神的前面，你觉得这合理么？你能忍么？如若长久下去，这套积分规则还会出什么洋相，我们不得而知。

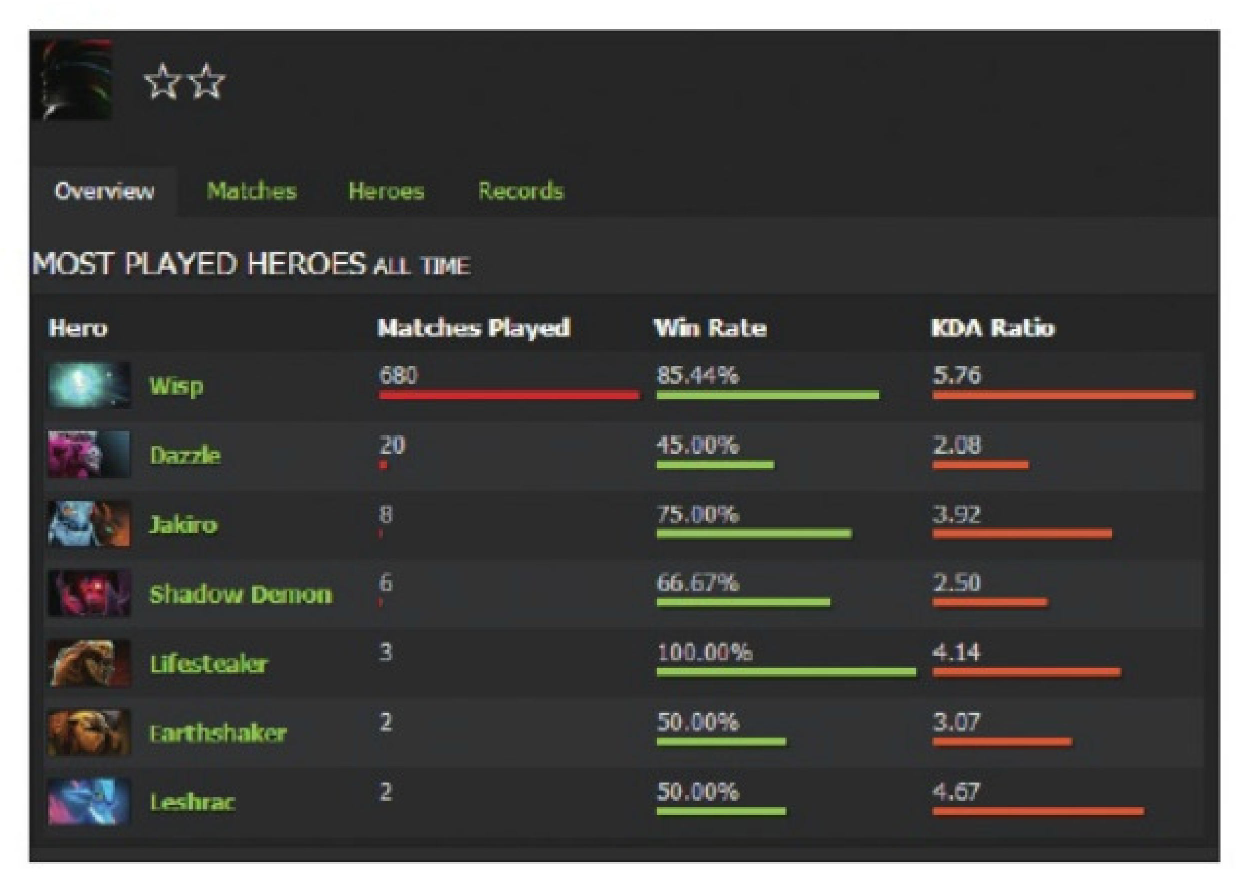
笔者预测，未来的官方天梯积分必然是DOTA2将来结束测试走向正式运营时的重头戏，Valve自然不会容忍半道杀入的“山寨版积分”胡乱搅局。这一猜测在V社老大“G胖”的一次公开谈话中得到了印证。Valve总裁盖布·纽维



怎样搭建天梯，是个需要反复斟酌的问题



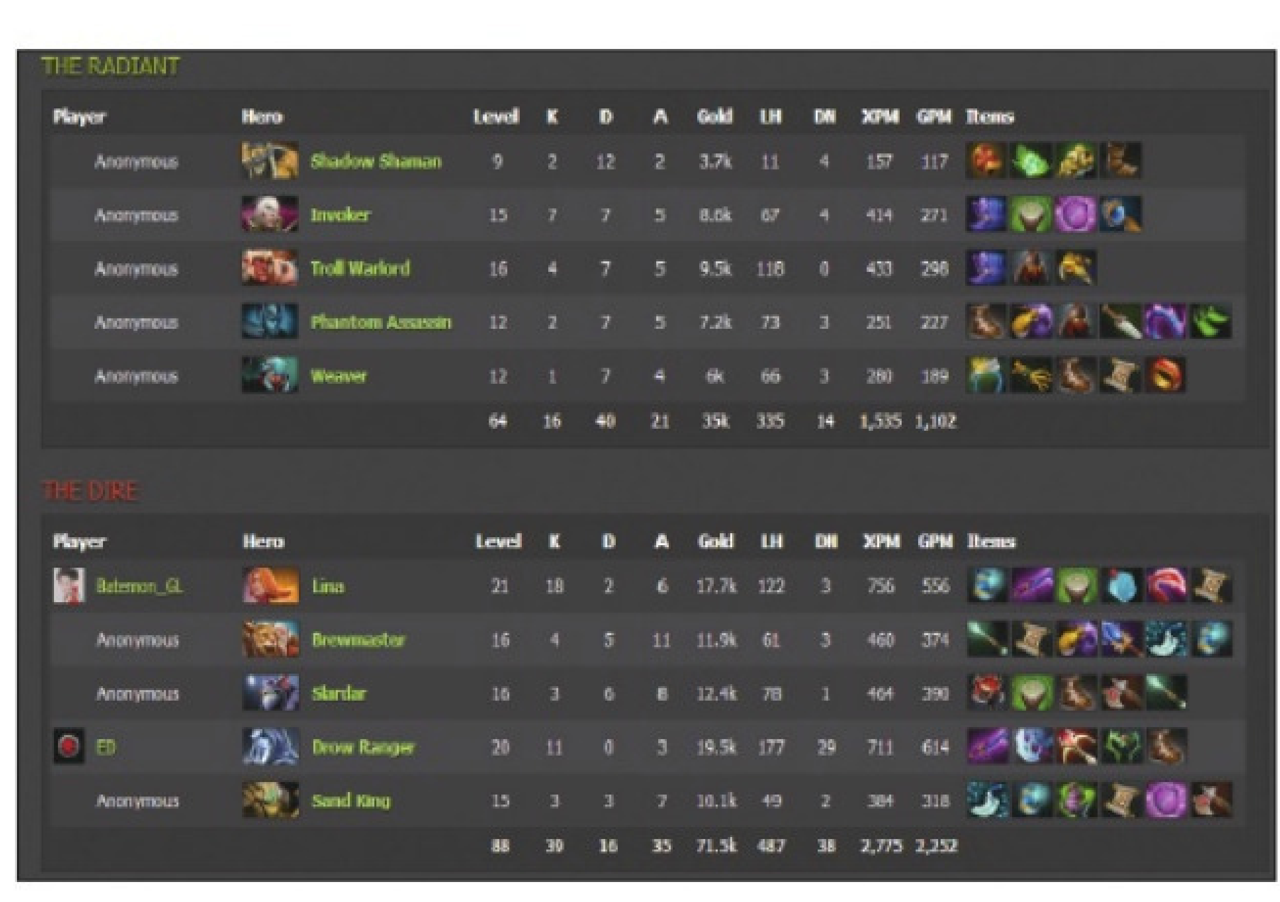
盖布公开谈话，大方承认游戏内置的隐藏MMR“很垃圾”——当然与MMR没有本质区别的DBR同样也是个垃圾



MOST PLAYED HEROES ALL TIME

Hero	Matches Played	Win Rate	KDA Ratio
Wisp	680	85.44%	5.76
Dazzle	20	45.00%	2.08
Jakiro	8	75.00%	3.92
Shadow Demon	6	66.67%	2.50
Lifestealer	3	100.00%	4.14
Earthshaker	2	50.00%	3.07
Leshrac	2	50.00%	4.67

DBR积分第一的居然是个几乎只玩小精灵的西欧玩家。其实全球统一排名也是不合理的，区域水平整体不高降低了高端玩家的游戏难度



THE RADIANT

Player	Hero	Level	K	D	A	Gold	LH	DN	XPM	GPM	Items
Anonymous	Shadow Shaman	9	2	12	2	3.7k	11	4	157	117	
Anonymous	Invoker	15	7	7	5	8.6k	67	4	414	271	
Anonymous	Troll Warlord	16	4	7	5	9.5k	118	0	433	298	
Anonymous	Phantom Assassin	12	2	7	5	7.2k	73	3	251	227	
Anonymous	Weaver	12	1	7	4	6k	66	3	280	189	
		64	16	40	21	35k	335	14	1,535	1,102	

THE DIRE

Player	Hero	Level	K	D	A	Gold	LH	DN	XPM	GPM	Items
Batemon_GL	Lina	21	18	2	6	17.7k	122	3	756	556	
Anonymous	Brewmaster	16	4	5	11	11.9k	61	3	460	374	
Anonymous	Slardar	16	3	6	8	12.4k	78	1	464	390	
ED	Drow Ranger	20	11	0	3	19.5k	177	29	711	614	
Anonymous	Sand King	15	3	3	7	10.1k	49	2	384	318	
		88	39	16	35	71.5k	487	38	2,775	2,252	

一场比赛里面，10名玩家中有8名玩家都是匿名的，还怎么算分。当然，大家选了什么英雄、什么装备，依然可以进行统计

尔（Gabe Newell）于今年1月30日在美国德克萨斯州的LBJ公共事务学院（以美国第36任总统Lyndon B Johnson命名的一所院校）发表了一次公开谈话，内容涉及生产、经济、政治以及V社本身未来发展的诸多方面。期间，有人问他关于阻碍DBR的相关事宜时，盖布直言不讳：“他们（DOTABUFF）所采用的积分系统有点儿垃圾（crappy）。我们认为，他们的想法是很好的，但是实现得很糟糕。我们所做的改变（隐私设置），只是为了让玩家能够更好地控制自己的数据。然而DOTABUFF的那帮家伙貌似对此有些抓狂。我们仍然认为我们在两方面都做了正确的决定——我们正努力构建一个更公平合理的机制，既能让玩家知晓他们的水平如何，同时也让他们觉得更安全……我们想要为玩家构建更加可靠的系统，因为这其中蕴含着许多潜在经济价值。为了使系统更加可靠，我们必须控制玩家在系统中可以做的事情（比如不能看到别人的负场）。从长远考虑，我们认为我们的所作所为是正确的。”

对于这种充满官腔的回答，有些人自然不会满意，随后就有人追问：“你们到底会不会直接给DOTA2增加一个更加健全的积分系统？”盖布表示：“当然。我们一直在研究。我们认为，我们自己现在所采用的积分系统实际上也是个垃圾（或许这正是不公开的原因），尽管我们也曾有过更好的想法。不管怎样，我们都希望玩家能够从中获得额外价值，因为这也是游戏向成功的方向发展的一个关键。为了让玩家在游戏外获得附加价值，我们一直竭尽全力，比如设计录像系统、录像实况解说系统，或者以后提出更好的衡量玩家水平、预测胜利队伍的方法。这一切，对我们来说，与游戏本身的内容创作并无二致，我们必须把它们融入到我们所正在设计的框架中去。”

从盖布的这两段谈话中我们可以总结出两个观点：（1）DBR太烂；（2）积分系统蕴藏着经济价值，只能我们自己来做。至此，DBR的非正常死亡，看起来反倒是一件极其自然的事情。

三 DOTABUFF的惨淡余生

网站被迫关闭之后，DOTABUFF就像受了欺负向婆家耍泼的已婚妇女一样，“一哭二闹三上吊”。他们连续发表“受害声明”，鼓动、怂恿玩家给Valve和Icefrog写信抗议。Valve不厌其烦，最终被迫在游戏中增添了一个选项——“是否允许第三方网站收集你的比赛匹配历史信息”的奇葩选项，阴险的Valve将这一选项的默认值设为“否”。由于手动开启此选项的玩家比例非常小，如今，DOTABUFF收集到的绝大部分的公开匹配赛信息中，10名玩家里面有8、9个人都是“匿名”（anonymous）状态。Valve这一折衷的做法，使得DOTABUFF原有的数据统计功能得到保留，但也扼杀了DBR生还的最后一丝希望。也就是说，小黑被人玩了600万次，但你无法知道都是被谁玩了；同样，在任意一局比赛中，你连跟你自己打的人是谁都不知道，你怎么根据队友、对手的水平来计算自己这局到底应该加减多少分。

如今，DOTABUFF已经恢复了往昔的模样。其实，DOTABUFF原本的如意算盘是趁着DBR火热出炉的时候，趁热打铁推出一些进阶的PLUS功能（收费会员功能，每月6美刀），使得无广告的“良心网站”走向正常盈利化的道路。然而，DOTABUFF就像一个野心勃勃却又年少无知的小孩子，摔了跟头之后便哭哭啼啼，没有想过要静下心来反思一下。玩家总是单纯的，认为有积分总比没有好，因此大多数玩家力挺DOTABUFF，狂喷Valve。但他们没有想过，倘若Valve放任DBR不管、任其发展，在另一个时空中，漏洞百出的DBR会不会代替Valve成为玩家狂喷的对象？聪明的读者心中一定有了自己的答案。P



Valve出于无奈，在游戏中添加了这么个“雷人”的选项



大软微博话题

又是一年的“3·15”，你们今年有没有失手买到假货呢？同小商贩的斗智斗勇中发生了什么有趣的事儿没？不妨@大众软件果然棒，同我们一起分享下“打假”的经验吧！我们的微博地址是http://weibo.com/popsoft、http://t.qq.com/popsoft，等着大家呦！

本期应用话题：#大软话题#“随身系统”的优点显而易见，你可以将私人操作系统装在U盘或者移动硬盘里走遍天下，大到最新最酷的Windows 8，小到迷你高效的Linux，几乎能在所有的电脑上立即开始使用。在你的数码生活中，是否正在享受随身系统带来的便捷与乐趣？又为你的个人生活带来了哪些改变？

VeRsus小煜：不怎么喜欢，会有很多搁置问题……

黎明前的冰霜：第一次听说，刚找到一个“Veket Linux”，貌似不错哦.....

SoloHomerun：回复@盛满鱼：没有问题，如果是简易版的破解安装程序700多M就行。即便是装在U盘里的程序，装好后也就是6个G左右。32G足够用了。||**盛满鱼：**Win7装不下吧,32G的u盘?



不就是包子嘛：因为更多的时候还是用网盘比较方便，行动硬碟或U盘什么的只有在没有网络的时候才是救急用的。还有，用了USB3.0之后，USB2.0就感觉再也不会爱了。

飞鸟冰河：这东西好，萝卜花园什么的都弱爆了……

于医师：还是XP好，既能装机又能塞内存里。

刘金路：移动硬盘的话还行吧。||阿飞：U盘速度太慢。

创之st：我很喜欢这个技术，因为这个技术十分方便，至于U盘数据传送速度，USB3.0会解决这个问题的。

织田QJ：这年头好多人都有移动硬盘等东西的强迫症。

SoloHomerun：毕竟是外设上安装的系统，很多外因都可能导致不稳定。甚至与U盘质量和读写速度有关。

本期游戏话题：#大软话题#说到东欧或者俄罗斯制作的游戏，大家脑海中的第一反映是什么呢？是铁骨铮铮的战争场面，还是核子爆炸之后的工业废墟？是奇幻的飞龙，还是驰骋的铁骑？那片我们熟悉又陌生的地方其实也制作了许多风格独特的游戏。大家都来谈谈自己对东欧游戏的看法，说说都有哪些游戏给你留下了深刻的印象吧。

战争学院的小流：应该是《潜行者》系列吧，节奏虽然拖沓但后期爽快感那是妥妥的。还有就是波兰国宝级的《巫师》了，不解释！

SoloHomerun：虽然不是俄罗斯作品，但“红警”对我们这代人影响还是蛮大的。CS出现之前，星际和红警曾是放学后的必修动作。曾经因为Red Alert的大名试玩了捷克制作的《蓝色警戒》，结果大失所望。“蓝警”的画面和游戏性丝毫无法比肩“红警”，脑残程度直追“血狮”。可见，做游戏不能光搞名字上的噱头。郭师傅说得好：上当就一次。



不就是包子嘛：第一想到的是《地铁2033》，可惜只是俄罗斯小说改编的……

黑山的童真术士拿起撬棍搓火球：《潜行者》《地铁2033》《坦克世界》等等，而这些汉子的共同特点是“喝了庆功酒才想到我们优化还没有写”！

化身高須竜児的剃刀微博达人：印象最深的当然是《俄罗斯方块》，毕竟是一个时代。现在还在玩的话就是《英雄连》，各方面在RTS里都算神作，可惜THQ……

雷人公子哥：还是核子爆炸，以俄国人为代表的欧洲人都比较硬，不管咋炸，都有人活着，像小强一样……

Hastur陳：血浆、糙汉，制作人员做游戏时摄入过多伏特加……

编辑部的故事 3·15特辑——小编被坑记

■漫画作者 NInia



林晓在线

林晓：3月，春色渐乱迷人眼，黄了迎春，红了杏桃，海棠枝头春意闹。告别雾霾的城市，在碧蓝天空下抖擞精神，春风里舒展腰肢，终于现出婀娜多姿的风采。我喜欢此时的北京，万物更新，空气里都是新鲜的味道。漫步在元大都城墙遗址上，我一边逗弄着跑到脚边的小狗，鼓励跟跄着学步的婴儿，追戏调皮啄柳的燕子，一边感慨着绵延数公里的元朝都城，而今只余土堆，成吉思汗开疆拓土的豪迈早已是历史传说。江山代有才人出，而今风流属我辈。能身处这样一个大变革快速发展的时代，我之幸啊！欢迎写信给我，信箱是linxiao@popsoft.com.cn，记得哦！

活动公告

软盘涂鸦，涂出你的心情嘉年华

忽来案上翻墨汁，涂抹诗书如老鸦。唐朝人就有这样的兴致随性作诗赋文，今天的我们为何不也放纵自己的情绪，用文字或者图画表现瞬间的人生感悟，使刹那的思绪天马行空？

来加入软盘涂鸦的快乐人群吧，就像那首歌唱的：再不疯狂我们就老了，趁青春芳华，留下自己的影子。

软盘涂鸦活动，为你奔走的灵性，提供耀眼的展现机会。

当你将自己的心情随笔漫画设计，留在涂鸦区（具体地址）后，你就获得了参加涂鸦活动的资格。

你的作品，可能出现在《大众软件》杂志和博客上，还有可能获得结集出版的机会。

你只需遵守这样的涂鸦规则：文字不限题材形式，但请不要超过4000字；无论文字还是漫画，保证由自己原创。

同时，我们还征集大众评委，评审涂鸦作品，确定是否入选《软盘涂鸦》一书。大众评委需要热心和艺术心，报名信箱joker@popsoft.com.cn.

当入选《软盘涂鸦》的作品达到50个，《软盘涂鸦》第一辑就会出版。

希望你的作品，就是这50分之一。

软粉的2013春节

林晓：因为杂志的出版周期问题，亲爱的读者你才能在3月下旬温暖灿烂的阳光里读到早春的故事。也许，关于这个春节，你也有很多热闹的故事要说呢。

还有比逛庙会更传统的过春节方式吗？**北京 林晓**







图1 地坛庙会入口
图2 庙会上的糖葫芦玩具
图3 摩肩接踵人群中，小小林回眸沉思：这些人到底在搞啥？

这个春节看书，看电影，陪孩子。**上海 开三**



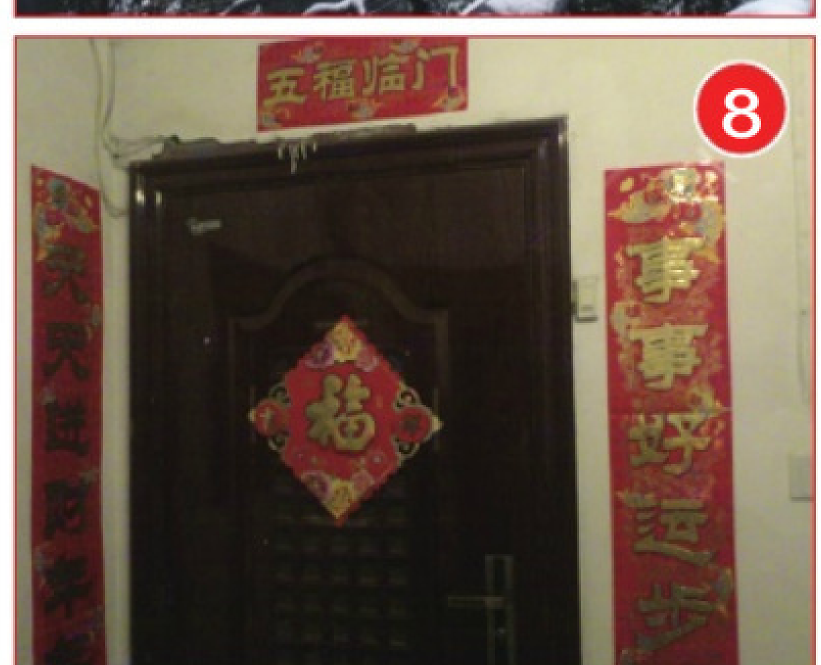
图4 游戏：《仙剑奇侠传五前传》，其实就玩了个开头，不知道为什么游戏的兴趣越来越淡了
图5 书：《一言难尽 魏晋南北朝历史现场》 这书整个系列看完了汉朝和这本，相当不错的微博体历史书籍。
图6 杂志：《国家人文历史》，本期专题大赞。





这次的春节假期可以用非常的漫长来形容了。于是在浪漫的情人节，我准备了一趟烟雨苏州游。　　**上海** xmengke06











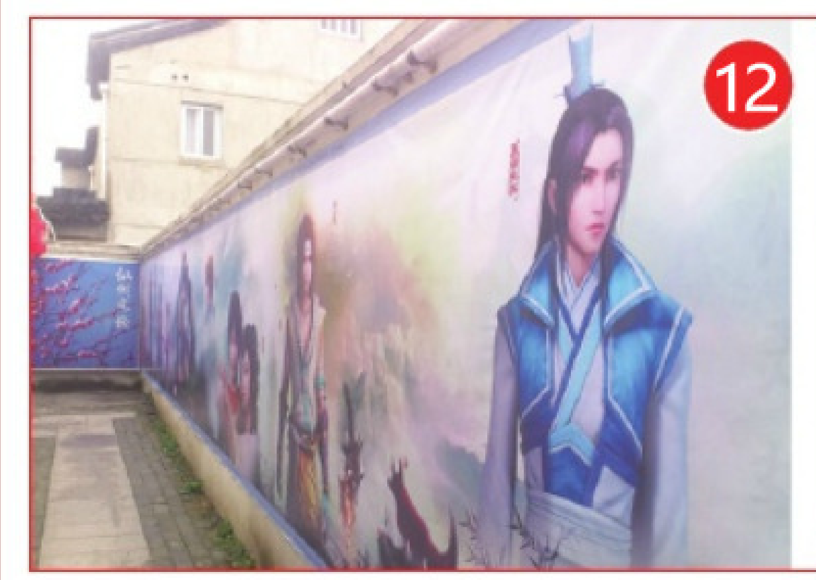




图7 今年的春节，上海突如其来的下了一场雪，所谓瑞雪兆丰年，请容许我们做这样的期待吧。

图8 春节必须要有一些春节的气氛。

图9 作为一个工作党，自己拿压岁钱的时代已经过去了，现在变成了发红包的故事了。（3个侄女1个侄子，是要我破产吗）

图10 初入苏州，各种古色古香的气息迎面而来。公共汽车上听到了一遍普通话一遍苏州话的报站，觉得是非常有意思。马路上如果放音乐，也是古典音乐，就连吃饭的地方和地图都是如此的古典。

图11 其实此行的一个目的就是去仙剑客栈。

图12 客栈寂静。

图13 请允许我从来没有见过如此有特色的垃圾桶。

快评



这一期的美食专题好赞，里面介绍的很多软件都很实用，对于我这个既宅又懒的家伙来说太有用了。

网友 胖哥有春天

《刺客信条Ⅲ》的专题好全面，一些背景知识的介绍也非常有趣，很喜欢“半月焦点”这个栏目！

网友 平顶山的阿金

Joker: 改版后的“半月焦点”栏目获得了大家的认可，这让编辑部的众人都欣慰不已，希望大家继续支持！你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143；也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。P

热门应用TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》软件关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	迅雷	2021
2	快播	1902
3	QQ	1887
4	360安全卫士	1862
5	暴风影音	1647
6	极品五笔	1533
7	阿里旺旺	1510
8	瑞星杀毒软件	1499
9	光影魔术手	1287
10	CPU-Z	1269

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年2月

编辑点评：你会使用五笔输入法吗？在十几年前，国内曾经掀起过一阵学习五笔输入法的热潮，许多电脑培训班甚至学校的微机课都推出过相关的课程。当时很多人都认为使用五笔打字相当酷，现在相信也有不少人如此认为。

《大众软件》硬件关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	下一代游戏主机（PS4、XBOX720）	14.7%
2	固态硬盘	8.0%
3	AMD Radeon HD 8000系列显卡	7.2%
4	Windows Phone 8手机	6.8%
5	Intel下一代处理器	6.7%
6	柔性显示屏	6.1%
7	Intel Ivy Bridge处理器	6.0%
8	NVIDIA 6系列显卡	5.9%
9	游戏型高性能笔记本	5.8%
10	头戴式移动智能设备	5.2%

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年2月

编辑点评：在这个智能手机横行的时代，诺基亚依然在今年的全球移动大会上推出了两款低端非智能手机，其战略思想主要是继续巩固传统手机市场，保持较高的出货量，并以此为基础加快智能手机的追赶进程。

2013年3月全球智能手机市场排行		
排名	国家	智能手机数量（单位：百万）
1	美国	222
2	中国	221
3	英国	43
4	韩国	30
5	日本	29
6	德国	27
7	法国	23
7	加拿大	23
9	俄国	19
9	印度	19

数据来源：Flurry·2013年2月

编辑点评：中国将取代美国成为世界上智能手机装机量最高的国家只是个时间问题，而且由于中美人口差距很大，后者几乎不可能再次回归榜首。另外，Flurry还认为，只有印度在未来的某个时间点有可能超越中国。

2012年活跃刷机设备排行		
排名	商家名称	百分比
1	中兴 V880	12.7%
2	HTC Desire HD	6.1%
3	HTC Sensation	6.0%
4	华为 C8812	4.7%
5	HTC Incredible S	4.3%
6	华为 C8650	3.7%
7	HTC Desire	3.4%
8	HTC Desire S	2.7%
9	HTC Wildfire S	2.6%
9	中兴 n880s	2.6%

数据来源：刷机精灵·2013年2月

编辑点评：HTC占据了活跃刷机设备的半壁江山，得益于众多第三方ROM对该品牌的良好支持。出货量大、性价比高、第三方ROM支持度高以及容易解锁的特性，是用户热衷于刷机的主要原因。

App Store中国软件下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	Contacts Faces Pro	美颜相机
2	紫微排盘专业版	啪啪
3	高德导航HD	今日头条
4	WhatsApp Messenger	微爱
5	WeicoPro	史记 精读本
6	Office Assistant Pro	彩票365
7	手机GPS追踪器	我查查
8	Color Message Free	米途订酒店
9	随手记专业版	聚美优品
10	买火车票	在路上

数据来源：App Annie·2013年2月22日

编辑点评：有人把苹果的移动软件商店比喻成一盘大杂烩，各种层次不齐、异想天开的App汇集其中，你永远也无法预测下一款成名的应用究竟花落谁家。用户的喜好总是在不停转变，让市场局势充满悬念。

国内Android软件排行榜		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	微信	豆瓣电影
2	QQ2013	我查查
3	新浪微博	QQ安全中心
4	360手机卫士	对面
5	百度手机输入法	美团团购
6	优酷	LBE安全大师
7	PPS影音	百度视频
8	酷狗音乐播放器	Camera360
9	快播	大众点评
10	QQ空间	天天动听

数据来源：Appchina应用汇（www.appchina.com）·2013年2月

编辑点评：“我查查”应用在三线城市中的普及度相当高，通常会被这样使用：别人送来的礼品，一查便知道那家伙把人情看得有多重；小店里的商品用软件一扫，原来大城里卖得这么便宜，想宰人？没门！P

2013年 大众软件 征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年入选**国家“期刊方阵”**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：《大众软件》杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623　88118588-8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日、8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。